TREND



Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE
Vormals oft über DM 100,–
Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 1

empf. VK
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,-
Lfr 198,-





Virengeprüft durch Thunder BYTE

Gutschein im Heft:
CompuServe und INTERNET
– 10 Stunden gratis –
zusätzlich Gutschein über DM 3,– im PEARL-BTX

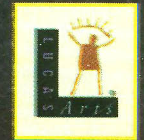
Inkl. Vollversionen von WinCIM und NetLauncher

Komplette Lösung
vom Spieleprofi Frank Heidak

100 Stunden Spielspaß
zum Preis einer Kinokarte

INDIANA JONES
und der
LETZTE KREUZZUG

Deutschsprachige VGA-Version



PEARL

Oiginal-Produkt von LUCAS ARTS ENTERTAINMENT – Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH

Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen

- AT386SX mit 2 MB RAM
- 580 KB freien Arbeitsspeicher
- etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

INDIANA JONES – DER LETZTE KREUZZUG läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstände und Konfiguration speichert.

Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben. Um INDIANA JONES oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Start von der Kommandozeile

Direkt von CD-ROM

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und
2. geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *indy3* ein.

Festplatteninstallation

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-Laufwerk und
2. geben Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *hdinst* ein.
3. Bestätigen Sie den Pfad für die Programmdateien. Wechseln Sie nach der Installation in das angegebene Verzeichnis. *Indyvga* startet das Spiel.

Konfiguration

Das Spiel konfiguriert sich selbsttätig. Sollte die Erkennung fehlschlagen, müssen Sie INDY mit einem Startparameter aufrufen. Die Eingabe von *indy3 /?* bringt eine Liste aller verfügbaren Parameter auf den Schirm.

Besitzer sehr schneller Rechner müssen sich eventuell mit dem PC-Lautsprecher zufriedengeben, da INDY für derart schnelle Maschinen nicht programmiert wurde. Versuchen Sie, Ihren Computer herunterzutakten. Sollte das nichts helfen, probieren Sie den Aufruf mit *indy3 a*, wenn auch das fehlschlägt, müssen Sie leider auf den internen Lautsprecher zurückgreifen: *indy3 i*.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN].

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.

IMPRESSUM

Bestseller Games 1 – Zweitauflage

Chefredakteur:
Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)

Art Director:
Michael H. Sichler

Redaktion:
Eveline Lehmann (el)

CD-Produktion:
MPO, Paris

Titel, Layout und Satz:
Michael H. Sichler,
Markus Ruppert, Ulrich Wingler

Verlag:
TREND-Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4,
D-79426 Buggingen
Tel.: (07631) 360-0
Fax: (07631) 360-449

Vertrieb:
TREND Redaktions- und
Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Tel.: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-444

Außendienst:
Büro West
Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen
Tel.: (0208) 644110
Fax: (0208) 644367

Anzeigenaquisition/Mediaberatung:
Viehl - Agentur für Medien, Marketing und Kommunikation
Bahnhofstraße 14, 86240 Diedorf
Tel.: (08238) 900-40
Fax: (08238) 900-50

Erscheinungsweise:
Bis zu 6 Ausgaben je Jahr
Zweitauflage: 65000 Ex.

Belichtung:
SCRIPT, Freiburg

Druck:
Marco, I-Turin

Druckveredelung:
Marco, I-Turin

Verkaufspreis: DM 9,99

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.



Indiana Jones and the Last Crusade

Es begann in Hollywood ...

Kaum einem modernen Wissenschaftler ist es so nachhaltig gelungen, die Aufmerksamkeit der staunenden Öffentlichkeit auf seine Forschungsvorhaben zu lenken, wie dem ganz und gar unkonventionellen Archäologen, Professor Jones. Die Fangemeinde des Mannes, zu dessen Markenzeichen die Peitsche wurde, zählt Millionen Kinogänger in aller Welt. Filme, bei denen Mythen, Sagen und Legenden im Mittelpunkt des Geschehens standen, spielten enorme Gewinne ein. Archäologen aus Fleisch und Blut können vor soviel kommerzieller Anerkennung nur respektvoll den Hut ziehen. Selbst TV-Sender verzeichnen Einschaltquoten in Rekordhöhe, sobald das leicht verschrobene Abenteurergespann Ford/Connery auf den flimmernden Mattscheiben zu sehen ist. Warum also sollten ausgerechnet Sie sich das Vergnügen entgehen lassen, dieses Abenteuer am PC nachzuspielen?

Wie bei allen Spielen aus dem Hause LucasArts, so wurde auch in INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE größter Wert darauf gelegt, großes Erzählkino möglichst realitätsgetreu auf den PC-Bildschirm zu bannen. Die Stimmung der spektakulärsten Filmszenen, der wilden Verfolgungsjagden und Raufereien wurde in diesem Grafik-Adventure kunstvoll eingefangen. Doch das Abenteuer hält sich nicht nur an Handlung, Personen und Dialoge seiner filmischen Vorlage; erst raffinierte Kameraeinstellungen und -bewegungen, spezielle Lichteffekte und filmgetreue Animationen machen INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE zu einer gelungenen PC-Adaption des Kinoklassikers. Großaufnahmen, Perspektiven und Rückblenden sind für so manche Überraschung gut. Keine Frage, eine Soundkarte läßt das Abenteuer akustisch erst richtig lebendig werden. Über 100 Soundeffekte und die Original-Filmmusik entführen Sie in die Welt des gelehrten Kinohelden. Die mit viel Liebe zum Detail umgesetzte Grafik und die kniffligen Rätsel garantieren begeisterten Abenteurernaturen und Fans des unkonventionellen Wissenschaftlers mit Sicherheit einige Wochen Spielspaß und Spannung.

Obwohl das Spiel dem Handlungsverlauf des Films über weite Strecken folgt, so ist INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE doch weit mehr als der simple digitale Aufguß eines Kassenschlagers. Programmierer, Designer, Zeichner und Grafiker profitierten in der Entwicklungsphase des Spiels von der engen Zusammenarbeit mit George Lucas und Steven Spielberg. Obwohl die Drehbücher und Dekorationsbeschreibungen des Films als Vorlagen dienten, konnte das Team nur in Gesprächen mit den beiden Filmemachern erfahren, was aus Kosten- oder Produktionsgründen aus dem Handlungsverlauf gestrichen worden war. Für Sie also die Chance, nicht nur besser als Indiana Jones zu sein, sondern im Spiel Schauplätze aufzusuchen und Charaktere zu treffen, die dem Filmgeschehen unbekannt sind.

Das erfolgreiche Konzept von LucasArts, jedem Film ein Adventure-Spiel folgen zu lassen – in den USA bereits *Entertainment Recycling* genannt – wurde bei der der Fortsetzung der Indiana-Jones-Reihe umgekehrt. Wenn Sie zu den begeisterten Anhängern des forschen Archäologen zählen, sollten Sie sich das Adventure-Spiel INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS nicht entgehen lassen. Da es Harrison Ford trotz eines mehrstelligen Millionenangebotes noch immer

ablehnt, den vierten Teil der Abenteurersaga zu drehen, haben Sie die einmalige Gelegenheit, dem filmischen Geschehen um ein komplettes Abenteuer voraus zu sein. Doch es bleibt abzuwarten. Schon Henry Jones alias Sean Connery lehnte das Angebot für einen neuen James-Bond-Film ab und drehte anschließend doch eine weitere Folge. Never say never again. Bis sich Harrison Ford eines anderen besinnt, können Sie sich jedenfalls die Zeit bis zum nächsten filmischen Coup des schlagfertigen Gelehrten spielend vertreiben ...

INDIANA JONES 4: THE FATE OF ATLANTIS ist als Ausgabe 4 der Bestseller Games zum gleichen Preis erhältlich.

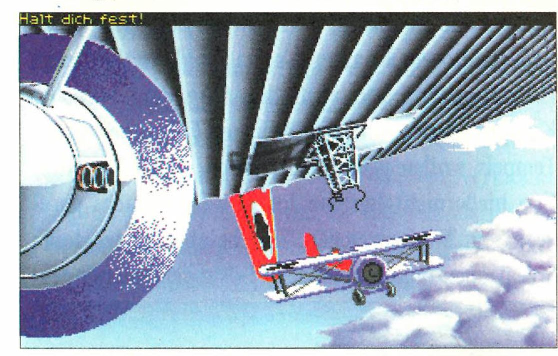
Fallen von tödlicher Arglist

Wir schreiben das Jahr 1938. Soeben von seiner letzten Forschungsreise, der Suche nach dem Kreuz von Coronado zurückgekehrt, warten auf Indiana Jones, den bekannten Archäologen und Dozenten einer New Yorker Eliteuniversität, auch schon neue Abenteuer. Verglichen mit seinen aufsehenerregenden Expeditionen in der Vergangenheit wird sich THE LAST CRUSADE jedoch als seine und damit Ihre größte Herausforderung erweisen.



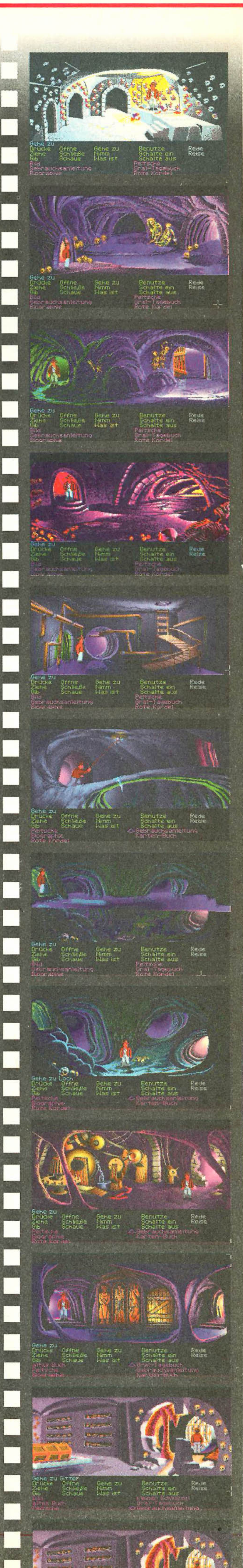
An der Seite des weltbekannten Wissenschaftlers und seines Vaters, Henry Jones, werden Sie halb Europa und den Vorderen Orient bereisen. Dabei ist es Ihre Aufgabe, den Heiligen Gral zu finden, bevor er in die Hände des machtbesessenen deutschen Diktators gerät, der hofft, das 1000jährige Reich mit Hilfe des sagenumwobenen Grals zu verwirklichen.

Ihre Reise führt Sie in mehreren Etappen zu einem Felsentempel in Iskenderun, der Stadt, die auf den Ruinen des antiken Alexandretta erbaut wurde. Doch bevor Sie Ihr Ziel erreichen, müssen Sie noch einige knifflige Rätsel lösen und etliche Abenteuer bestehen. Sobald Sie den Eingang zu den verborgenen Katakomben Venedigs gefunden haben, gilt es, in den endlosen Gängen und furchteinflößenden Höhlen des jahrhundertealten Labyrinths das Grab eines Kreuzritters zu finden. Immer wieder funkeln Ihnen Augenpaare rotglühend und bedrohlich aus der Dunkelheit entgegen. Hinter Falltüren und verborgenen Mechanismen lauert der sichere Tod.



Der spärliche Schein einer schwelenden Fackel beleuchtet steinerne Sarkophage, Totenschädel und Gerippe. Sollten Sie in Begleitung des routinierten Abenteurers einen Weg aus diesem unterirdischen Beinhaus finden, so wird die nächste Station Ihrer Reise Brunwald sein, ein Schloß an der deutsch-österreichischen Grenze. Mit Verstand und Fingerspitzengefühl können Sie Ihren Vater aus den Händen der Nazis befreien. Doch um die zahllosen Wachposten außer Gefecht zu setzen, werden Sie nicht umhin kommen, die Schlagfertigkeit eines Akademikers und Bücherwurms unter Beweis zu stellen. In rasanter Fahrt geht es weiter nach Berlin, in die Höhle des Löwen, um Dr. Schneider, der deutschen Wissenschaftlerin, das Gral-Tagebuch zu entreißen. Dank Ihrer Geistesgegenwart meistern Sie auch dieses Wagnis und können später aus der unverhofften Begegnung mit Hitler sogar Vorteil ziehen. Wieder ein Wettlauf mit der Zeit! Bei Ihrer spektakulären Flucht in einem Zeppelin entkommen Sie nur mit knapper Not dem Tod, und auch im Felsentempel von Iskenderun haben Sie Ihr Abenteuer noch lange nicht bestanden. In drei Prüfungen wird es sich erweisen, ob Sie zu den Würdigen



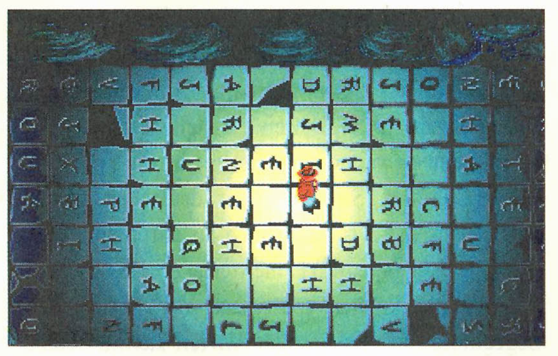




und Auserwählten dieser Welt zählen. Wehe Ihnen, sollten Ihre Motive nur schnöde Habgier und seelenlose Machtversessenheit gewesen sein!

Den Erfolg Ihrer waghalsigen Mission versuchen brutale Schläger, SS-Schergen, skrupellose Söldner, raffinierte Spione und ruchlose Verräter zu verhindern. Das Labyrinth der Katakomben mit seinen Rätseln und Aufgaben, die scheinbar endlosen Gänge und zahllosen Räume des nationalsozialistischen Hauptquartiers wie auch die Angriffe feindlicher Kampfflugzeuge und die tödlichen Fallen des Grals-Tempels wollen gemeistert werden. Doch Ihr Alter Ego hieße nicht Indiana Jones, wäre es nicht geradezu sein Markenzeichen, in scheinbar ausweglosen Situationen unkonventionelle Lösungen zu ersinnen.





So hält denn beinahe jeder Bildschirm ein eigenes Rätsel für Sie bereit, das Sie mit etwas Geduld auch lösen werden. Zugegeben, nicht jedes Problem, geschweige denn jede Lösung ist auf den ersten Blick ersichtlich. Sie werden des öfteren an bereits bekannte Orte zurückkehren, um bestimmte Gegenstände zu suchen und mitzunehmen, denen Sie bei Ihrer ersten Begegnung keine oder nicht genügend Aufmerksamkeit schenkten. Daher lautet das oberste Gebot, in alle Räume, Gemächer und Höhlen zu schauen. Obschon dies nicht der kürzeste Weg ist, sollten Sie bei Ihrem Abenteuer doch kein Zimmer auslassen und alles mitnehmen, was Sie entdecken können. Im Gegensatz zu anderen Grafik-Adventures sterben Sie in THE LAST CRUSADE nicht, weil Sie von Neugier getrieben den Kopf durch eine Tür gesteckt oder einen gefährlichen Gegenstand aufgehoben haben. Über die Anzahl der Gegenstände, die Sie bei Ihrer Tour de Force mitführen wollen, entscheiden Sie selbst. Versuchen Sie wirklich alles einzustecken, dessen Sie habhaft werden. Nicht jedes Objekt läßt sich einfach mit dem *Nimm*-Befehl erbeuten. Vermutlich müssen Sie zuerst das eine oder andere Puzzle lösen, bevor Sie das Objekt Ihrer Begierde der Abenteurerausrüstung einverleiben können. Versuchen Sie's. Um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen, darf Ihnen kein Gegenstand zu gering und kein Weg zu weit sein.

Natürlich benötigen Sie Zeit, um herauszufinden, welche Gegenstände wie benutzt werden. Für die meisten Rätsel gibt es jedoch mehr als eine Lösung – verzweifeln Sie also nicht, wenn es Ihnen nicht im ersten Anlauf gelingt, alle Wachposten im Schloß zu überlisten und Ihren Vater zu befreien. Ob Sie sich für spektakuläre Fassadenkletterei entscheiden oder nach einer mehr geistigen Lösung des Problems suchen – das Spiel läßt Ihnen freie Wahl, und beide Wege führen zum Ziel. Etwas Geduld müssen Sie jedoch mitbringen, um den kleinen und großen Gaunern auf die Schliche zu kommen und die Rätsel des Spiels zu lösen. Ihrer Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, und immerhin können Sie beweisen, daß Sie besser sind als der Mann mit der Peitsche.

Ein mysteriöser Auftraggeber

Nachdem der überraschte Professor von zwei elegant gekleideten Herren mit Nachdruck aufgefordert wird, in einer schwarzer Limousine Platz zu nehmen, findet er sich kurze Zeit später in der stilvoll eingerichteten Wohnung eines reichen Industriellen wieder. Der Exzentriker Walter Donovan ist in Fachkreisen als leidenschaftlicher Sammler alter Kunstgegenstände bekannt.

Donovan bittet den bekannten Archäologen, sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral zu begeben. Er macht den Professor auf einen verwitterten Sandstein, ein Bruchstück einer alten Schrifttafel, aufmerksam. Seine Ingenieure fanden die wertvolle Schrifttafel in einer Kupfermine in den Bergen nördlich von Ankara, in der Provinz Hatay. Wie Indiana Jones von Donovan erfährt, handelt es sich bei der Tafel um eine von zwei Markierungen, die drei Ritter während des ersten Kreuzzuges für die Nachwelt zurückließen. Fasziniert beugt sich der Wissenschaftler über die Schrifttafel. Der lateinische Text ist mit christlichen Symbolen geschmückt – wahrscheinlich

Mitte 12. Jahrhundert ... Dem versierten Archäologen gelingt es, folgende Worte zu entschlüsseln:

„Wer das Wasser trinkt,
das ich ihm geben werde,
spricht der Herr, dem wird
in seinem Inneren die Quelle
des ewigen Lebens sprudeln.
Bring mich zu deinem
heiligen Berg, an den Ort,
wo du zu Hause bist.
Durch die Wüste,
durch die Berge zur Schlucht
des sichelförmigen Mondes
zum Tempel, wo die Schale,
die Schale bewahrt wird,
die das Blut Jesu Christi
enthält und für
alle Zeiten ruht."

Unglaublich! Die letzte Ruhestätte des Heiligen Grals, beschrieben in allen Einzelheiten – Indy traut seinen Augen kaum. Doch die Gralstafel spricht von Wüsten, Bergen und Schluchten – keinerlei konkrete Hinweise, um eine ernsthafte Suche zu beginnen. In diesem Moment lenkt Donovan die Aufmerksamkeit des Wissenschaftlers auf eine wertvolle mittelalterliche Handschrift, in der ein Franziskanermönch vom Leben eines Kreuzritters erzählt. Er berichtet von einem zweiten Hinweis, einem Schild, das mit dem Ritter begraben wurde. Kaum vorstellbar! Sollte Donovan etwa kurz vor dem Ziel stehen und eine Suche abschließen, die vor beinahe 2000 Jahren begann? Wie die Nachforschungen des bisherigen Projektleiters ergaben, befindet sich das Grab des Ritters in Venedig. Doch ... der Projektleiter, kein geringerer als Henry Jones, Indys Vater, ist samt seinen Aufzeichnungen verschwunden. Donovan bittet Indiana Jones, die Spur des Grals dort aufzunehmen, wo Henry Jones verschwand. Mit den Worten „Finden Sie den Gral, dann werden Sie Ihren Vater finden", beendet Donovan die Unterredung.



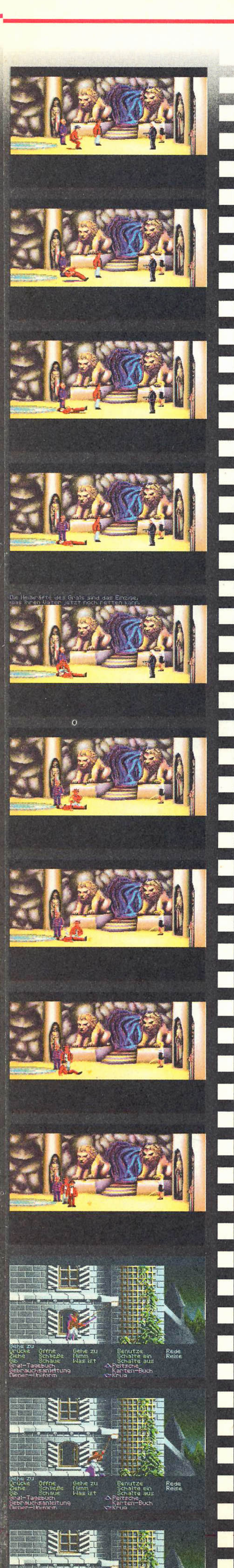
Das Gral-Tagebuch

Bevor Sie sich gemeinsam mit Marcus Brody, Ihrem langjährigen Freund und Arbeitskollegen, nach Venedig begeben, sollten Sie noch etwas über den Gral und das Tagebuch des Henry Jones' erfahren.

In der Nacht zum 3. April des Jahres 1989 sollte sich Henry Jones' Leben grundlegend ändern. Mit der Vision eines Bechers, dessen gleißendes Licht sein gesamtes Arbeitszimmer zu erleuchten vermochte, begann ein anderes Leben. Er sah sich als jüngster Gralsritter auserwählt, den Getreuen des sagenhaften Königs Artus zu folgen und eines der bedeutendsten Kulturgüter der christlichen Welt zu finden – den Heiligen Gral. Von diesem Tag an widmete Henry Jones sein Leben, sein Vermögen und seine ganze Kraft der Suche nach dem Gral, verhieß er doch Unsterblichkeit dem, der aus ihm trank. Dem Unredlichen hingegen würde er ewige Verdammnis bereiten. Und Henry Jones fühlte sich als Wissenschaftler herausgefordert, handelte es sich doch um jenen Kelch, den Jesus von Nazareth beim Abendmahl seinen Jüngern gereicht hatte, in den während der Kreuzigung sein Blut geflossen und der Joseph von Arimathaia anvertraut worden war. Danach verschwand der Gral auf unerklärliche Weise und blieb 100 Jahre verschollen, bevor ihn drei Kreuzritter in ihre Obhut nahmen, drei Brüder, die ausgezogen waren, den Gral zu finden und sein Geheimnis zu wahren. Henry Jones beschloß, von nun an jede Entdeckung und jede noch so unbedeutend scheinende Information in einem schlichten Notizbuch festzuhalten.

Dieses schmale und völlig unscheinbare Tagebuch wird auch in Ihrem Abenteurerdasein eine wesentliche Rolle spielen. Es enthält Ausschnitte aus verschiedenen Sagen und Legenden sowie alle Hinweise, denen Henry Jones in seinem langen Forscherleben nachging. Es ist die vollständige Aufzeichnung seiner jahrzehntelangen Suche. Entschlüsseln Sie die versteckten Hinweise, so wird Ihnen das Tagebuch wertvolle Dienste leisten.





In diesem Spiel existieren jedoch zwei Versionen des Tagebuchs. Um Ihnen das Lösen der kniffligen Aufgaben zu erleichtern, finden Sie auf den folgenden Seiten eine der beiden Fassungen abgedruckt. Auch wenn sich die einzelnen Notizen zu widersprechen scheinen, so muß doch mindestens eine einen wichtigen Hinweis enthalten. Die zweite, noch aktuellere Fassung (sozusagen die digitalisierte Version) trägt Indiana Jones bei sich, sobald er sie gefunden hat. Während des Spiels ist es ratsam, immer wieder darin zu blättern, denn sie hält in ganz speziellen Situationen wertvolle Hinweise für Sie bereit. Ohne die beiden Versionen des Tagebuchs werden Sie weder den Herausforderungen der Katakomben noch den drei Prüfungen im Felsentempel von Iskenderun gewachsen sein. Bevor Sie Venedig erreichen, sollte es daher Ihr oberstes Ziel sein, das Gral-Tagebuch des Henry Jones' zu finden.

Kopfüber ins Vergnügen

Um INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ohne Probleme spielen zu können, benötigen Sie:

- einen AT386SX mit 2MB RAM,
- ein CD-ROM-Laufwerk und
- Die Soundkarte ist optional.

Um einen reibungslosen Spielablauf sicherzustellen, sollten Sie über ausreichend konventionellen Arbeitsspeicher verfügen. Möglicherweise belegt Ihr CD-ROM-Treiber einen großen Teil der Speicherkapazität. In diesem Fall starten Sie INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE nicht von der CD, sondern von der Festplatte und deaktivieren nach dem Ende des Installationsvorgangs den CD-ROM-Treiber in der *CONFIG.SYS*. Dafür benötigen Sie knapp 5 MB freie Festplattenkapazität.

Die Vorgehensweise:

❶ Um INDIANA JONES mit dem Programmstarter von der CD aufzurufen, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben anschließend den Befehl *INSTALL* ein; wenn Sie auf das Menü verzichten wollen, starten Sie direkt von der Kommandozeile mit *INDY3*. Voilà – schon kann das Abenteuer beginnen.

❷ Um INDIANA JONES auf der Festplatte zu installieren, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben anschließend den Befehl *HDINST* ein. Danach folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Bestätigen Sie die Voreinstellungen, so werden alle für das Spiel notwendigen Dateien in das Verzeichnis INDY3 kopiert. Nachdem die Installation beendet ist, wechseln Sie auf das von Ihnen angegebene Laufwerk (z.B. C:). Mit dem Befehl *cd\INDY3* wechseln Sie danach in das angelegte Verzeichnis und starten THE LAST CRUSADE mit dem Befehl *INDYVGA*.

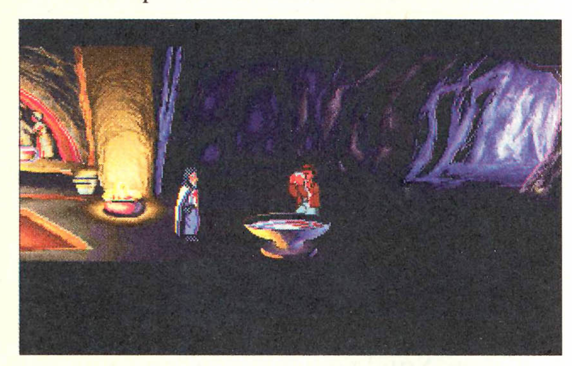
Die Festplatteninstallation empfiehlt sich nur für wenige Ausnahmefälle. Mit der überwiegenden Mehrzahl aller Konfigurationen läuft INDIANA JONES problemlos direkt von der CD. Weitere Hinweise zur Vergrößerung des Arbeitsspeichers finden Sie im DOS-Handbuch, zum Programmstarter und den Demos auf Seite 3.

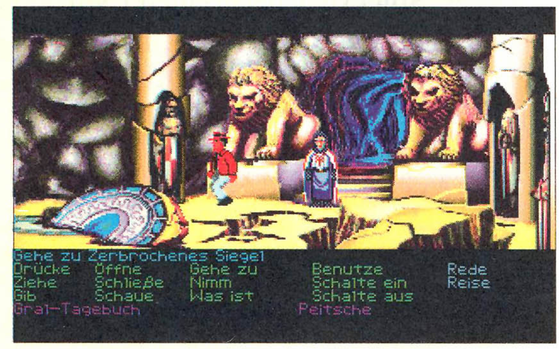
Eintauchen in die Welt der Abenteuer

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE wurde komplett ins Deutsche übertragen. Daher müssen Sie, um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen, nicht mit dem Verständnis englischer Sätze kämpfen. Das langwierige Eintippen und Ausprobieren möglicher Fragen und Antworten entfällt ebenfalls, denn Sie brauchen die vorhandenen Befehle und Gegenstände einfach nur anzuklicken.

Der Held läßt sich mit der Maus, über die Tastatur oder mit dem Joystick an den Ort des Geschehens bewegen. Beabsichtigen Sie, Feinden und kniffligen Fragen mit einem Joystick zu Leibe zu rücken, dann sollten Sie die Tastenkombination [ALT][J] drücken, nachdem Sie das Spiel geladen haben. Sollte sich der Cursor danach immer noch wie von Geisterhand geführt über den Bildschrim bewegen, justieren Sie den Joystick, indem Sie die Tastenkombination [ALT]][J] ein zweites Mal betätigen. Statt über die Pfeiltasten können Sie den Cursor auch über den numerischen Block steuern. Die Tasten [2], [4], [6] und [8] entsprechen den Tasten [Pfeil ab], [Pfeil links], [Pfeil rechts] und [Pfeil auf]. Um den Cursor in eine der Bildschirmecken zu bewegen, verwenden Sie die Tasten [1], [3], [7] oder [9]. Wollen Sie einen Gegenstand oder Befehl auswählen, so klicken Sie das Objekt durch Drücken der linken Maustaste an

oder betätigen die [RETURN]-Taste, nachdem Sie den Cursor positioniert haben.

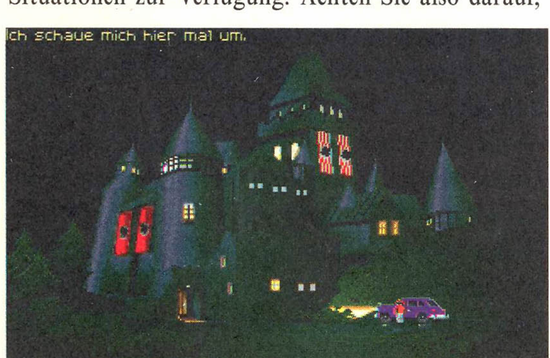




Unterhalb des Grafikfensters sehen Sie ein Feld mit den Befehlen

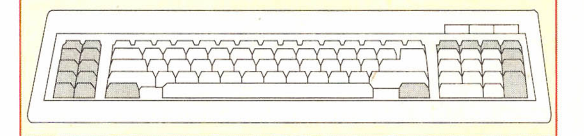
- *Drücke*
- *Benutze*
- *Schließe*
- *Reise*
- *Was ist*
- *Öffne*
- *Rede*
- *Nimm*
- *Gib*
- *Schalte aus*
- *Gehe zu*
- *Ziehe*
- *Schalte ein*
- *Schaue*
- *Zu Henry*

Diese Befehle versetzen Sie in die Lage, alle Räume zu erkunden, Auffälliges zu überprüfen und Gegenstände in den verschiedensten Kombinationen und Situationen einzusetzen. Neben Hut und Peitsche erhalten Sie also eine hervorragende Ausstattung, um in der Rolle des Archäologen allen Widrigkeiten des Abenteurerlebens zu trotzen. Die verfügbaren Befehle sind grün unterlegt. Wie Sie sofort feststellen werden, stehen Ihnen die Befehle *Rede, Reise* und *Zu Henry* nur in ganz bestimmten Situationen zur Verfügung. Achten Sie also darauf, ob die Option *Reise* grün hervorgehoben ist, denn die Gelegenheit zu einem Kurzabstecher oder einer längeren Europareise sollten Sie sich keinesfalls entgehen lassen. Klicken Sie einen der obengenannten Befehle an, so wird er aktiviert und erscheint in der Dialogzeile oberhalb des Befehlsfeldes. In dieser Dialogzeile werden grundsätzlich alle geplanten Aktivitäten nach dem Anklicken eingeblendet, d.h. hier sehen Sie nicht nur einzelne Worte, sondern auch komplette Sätze. Klicken Sie Befehle und Gegenstände nacheinander an, so entstehen Befehlsketten wie *Benutze Flasche mit Wasser* oder *Benutze Schlüssel mit Truhe.* Um einen Befehl wie *Schließe Tür* auszuführen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Schließe*, danach auf die Tür und dann entweder ein zweites Mal auf die Tür oder auf das Wort in der Dialogzeile. Alle im Spiel verwendeten Befehle können aber auch über die Tastatur aufgerufen werden. Die Tastaturbelegung entspricht der Anordnung der Befehle im Befehlsfeld.

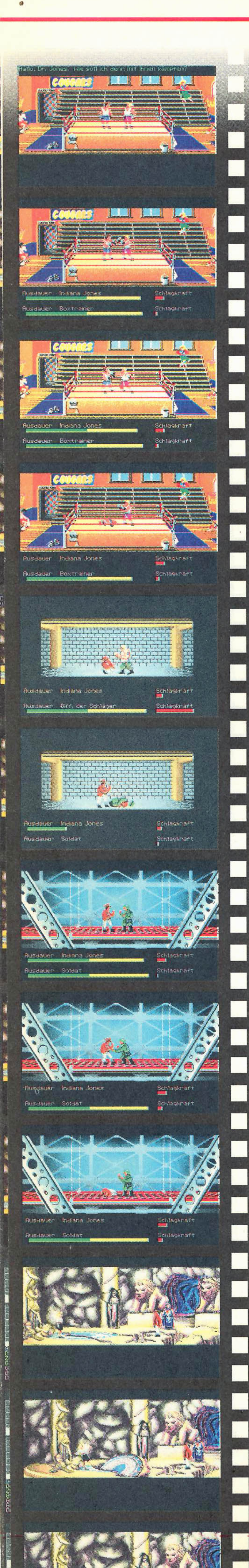


Tastaturbelegungen

Taste	Befehl	Taste	Befehl
Q	→ Drücke	W	→ Öffne
E	→ Gehe zu	R	→ Benutze
T	→ Rede	A	→ Ziehe
S	→ Schließe	D	→ Nimm
F	→ Schalte ein	G	→ Reise
Y	→ Gib	X	→ Schaue
C	→ Was ist	B	→ Zu Henry
V	→ Schalte aus		



Oberhalb des Grafikfensters finden Sie eine Nachrichtenzeile. Hier erhalten Sie Informationen, die das Spielgeschehen betreffen bzw. Reaktionen, die Ihre Befehle und Befehlsketten hervorgerufen haben, etwa *Diese Tür läßt sich nicht bewegen* oder *Dafür trage ich keine Peitsche.* Sobald Sie ins Gespräch kommen, gleichgültig ob mit Feind oder Freund, werden hier die Sätze eingeblendet, die Ihr Gegenüber spricht.



Doch zur Sache. Um herauszufinden, was sich alles in einem Raum verbirgt, aktivieren Sie den Befehl *Was ist*. Fahren Sie anschließend mit dem Mauszeiger über das Grafikfenster, so werden in der Dialogzeile alle Gegenstände angezeigt, die von Bedeutung sind. Worauf warten Sie also? Finden Sie heraus, ob der Wissenschaftler eine Kristallkugel, einen Totempfahl oder einen Stapel Post als hilfreiche Unterstützung bei seinen Abenteuern brauchen kann.

Um Indy an den gewünschten Einsatzort zu bewegen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Gehe zu* und anschließend auf die Stelle im Bild, zu der sich der Held bewegen soll. Klicken Sie auf eine Tür oder einen Durchgang, geht der Forscher automatisch hindurch und Sie befinden sich im nächsten Bild. Da das Durchsuchen der Räume den wesentlichen Bestandteil des Spiels ausmacht, Sie sich also viel bewegen müssen, um mit bestimmten Personen zu sprechen oder einzelne Gegenstände näher zu betrachten, wird der Befehl *Gehe zu* automatisch aktiviert, nachdem einer der anderen Befehle ausgeführt wurde.

Aktivieren Sie die Option *Schaue*, so versetzen Sie den Wissenschaftler in die Lage, Schränke, Regale und Bücherborde genauer zu inspizieren, Schilder und Inschriften zu lesen, aber auch in Truhen und Uniformtaschen zu spähen. *Benutze* wird meistens in Verbindung mit zwei Objekten gebraucht, z.B. *Benutze Truhe mit Schlüssel*. Aktivieren Sie statt dessen den Befehl *Öffne Truhe*, so erhalten Sie lediglich die Antwort *Diese Truhe kann ich nicht öffnen*. Achten Sie also darauf, die Befehle möglichst gezielt einzusetzen.

In der Regel läßt sich ein und dasselbe Ziel aber auch mit verschiedenen Befehlen erreichen. Gleichgültig ob Sie *Öffne Tagebuch* oder *Schaue Tagebuch* wählen, das Gral-Tagebuch wird jedesmal an der entsprechenden Stelle aufgeschlagen, wenn es zu diesem Zeitpunkt Informationen für Sie bereithält.



Mit [F5] können Sie Spielstände sichern und wieder laden, die [Leer]-Taste verschafft Ihnen eine Pause.

Um eine der Filmsequenzen zu überspringen, genügt ein Druck auf die rechte Maustaste bzw. das Betätigen der [ESC]-Taste. Da Sie immer wieder auf ausgesprochen schlagkräftige Gegner stoßen, ist es ratsam, den Spielstand regelmäßig zu speichern. Mit [F5] gelangen Sie in ein Menü, das Ihnen das Speichern und Laden von bis zu 14 verschiedenen Spielstände gleichzeitig erlaubt. Mit dem Rücken an der Wand? Um in einer solchen ausweglosen Situation nicht jedesmal bei Null zu beginnen, empfiehlt es sich, die eigenen Fortschritte – zumindest alle größeren Etappen – unter verschiedenen Bezeichnungen zu speichern. Benötigen Sie eine längere Denk- oder Verschnaufpause, so betätigen Sie die [Leer]-Taste, mit [ALT][X] beenden Sie das Spiel.

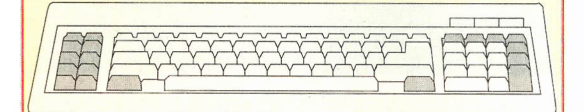
Tastaturbelegungen

- [F5] → Spiel speichern/laden (Nur in Spielsituationen, in denen das Befehlsfeld sichtbar ist)
- [F8] → Neues Spiel starten
- [ ] → Spielpause
- [ALT][X] → Spiel beenden
- [ESC] → Filmsequenz überspringen
- [>] → Text schneller (Nur wenn das Textmenü sichtbar ist)
- [<] → Text langsamer
- [ALT][S] → Sound aus/ein
- [ALT][I] → Scrolling aus/ein
- [ALT][M] → Mauskontrolle
- [ALT][J] → Joystickkontrolle

Das Inventar wird unterhalb des Befehlsfeldes aufgelistet. So können Sie jederzeit überblicken, welche Gegenstände der Forscher bei sich trägt. Die Peitsche, die Indiana Jones zu Weltruhm verhalf, erhalten Sie, sobald Sie in Venedig eingetroffen sind, der Hut ist Bestandteil des Forscher-Outfits. Die Anzahl der Gegenstände, die Sie Ihrer Abenteurerausrüstung hinzufügen können, unterliegt keiner Begrenzung, ob es sich nun um Weinflaschen, Schlüssel oder Bücher handelt. Enthält die Liste jedoch mehr als sechs Gegenstände, müssen Sie auf einen der Pfeile klicken, um sich einen kompletten Überblick über den Inhalt Ihres Reisegepäcks zu verschaffen. Die Gegenstände des Inventars lassen sich durch Anklicken oder über folgende Tasten auswählen:

Tastaturbelegungen

- [Z] → Oben links
- [U] → Oben rechts
- [O] → Liste nach oben scrollen
- [H] → Mitte links
- [J] → Mitte rechts
- [L] → Liste nach unten scrollen
- [N] → Unten links
- [M] → Unten rechts



Denken Sie daran, Verbissenheit führt nur selten zum Ziel. In der Rolle des Wissenschaftlers sollten Sie sich wortgewandt und geistreich geben. Sie haben zudem eher originelle als konventionelle Lösungen für heikle Fälle parat. Ein Beispiel: die Weinflasche. Dem Liebespärchen in Venedig sollten Sie die Weinflasche keinesfalls entwenden. Das gehört sich nicht und wird folglich nicht funktionieren. Weit eleganter ist es, auf den schlechten Jahrgang des Weines aufmerksam zu machen. Danach lassen sich die beiden Liebenden mit Sicherheit einen neuen Wein kredenzen und den alten abtragen. So gelangen Kenner in den Besitz eines edlen Tropfens.

Von Mann zu Mann

Sobald sich eine gesprächsbereite Person in Ihrer Nähe befindet, leuchtet die Option *Rede* grün auf. Klicken Sie zunächst auf den Befehl und anschließend auf die Person, mit der Sie sich unterhalten wollen. Erscheint daraufhin kein Name in der Befehlszeile, so ist Ihr Gegenüber nicht gesprächsbereit, andernfalls startet ein weiteres Klicken das Gespräch. Sobald statt des Befehlsfeldes ein Textmenü erscheint, sind Sie am Zug. Wählen Sie eine der Vorlagen per Mausklick aus. Daraufhin wird der Satz in die Nachrichtenzeile übernommen.

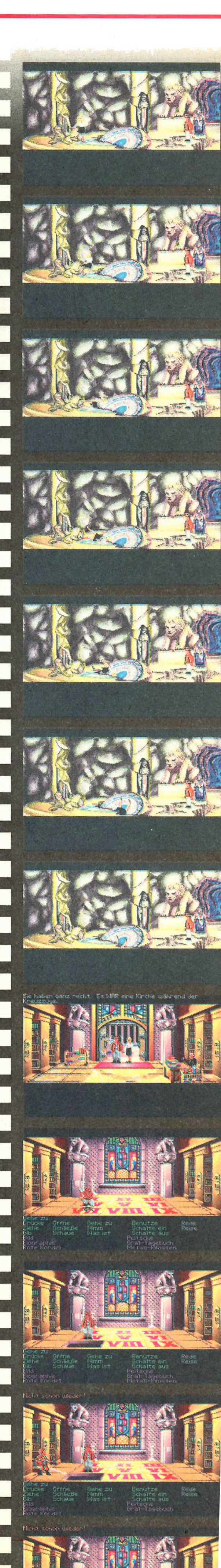
Während der Filmsequenzen werden die einzelnen Sätze der Unterhaltung ebenfalls in der Nachrichtenzeile eingeblendet. In der Regel haben Sie auf diese Gespräche keinen Einfluß, denn sie dienen der Information und treiben das Spielgeschehen voran. Wenn Ihnen der Inhalt der Unterhaltungen bekannt ist, können Sie die Szenen mit [ESC] überspringen.

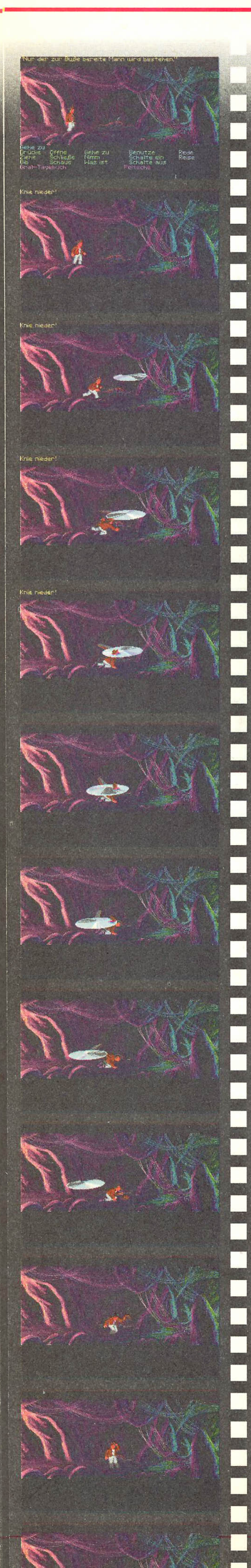


Je nachdem, ob Sie eine charmante, sarkastische, clevere oder zornige Bemerkung aus dem Textmenü auswählen, verändern Sie den Handlungsverlauf. Stellen Sie sich geschickt an, so läßt sich manch einer Ihrer Gegner durch ein kleines Wortgeplänkel hinhalten. Andernfalls kommt es zu Handgreiflichkeiten. Bedenken Sie Ihre Antworten wohl, denn möglicherweise reden Sie sich um Kopf und Kragen. Meistens haben Sie die Alternative, Ihrem soldatischen Gegenüber etwas aus Ihrem Inventar anzubieten, ihn zu bestechen oder blitzschnell niederzuschlagen. Besitzen Sie genügend verkäuferisches Talent, so dürfte es Ihnen nicht weiter schwer fallen, einem der wachhabenden Offiziere eine Lederjacke für DM 15,– zu verkaufen. Denken Sie daran, in Ihrem Inventar befindet sich eine Biographie von Adolf Hitler. Möglicherweise steckt in einem der Soldaten eine Leseratte.

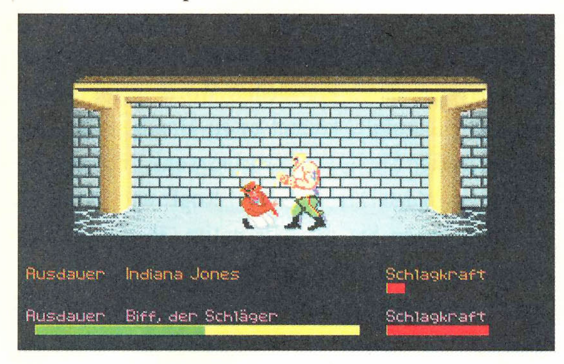
Kräftemessen im Faustkampf

Je nachdem, ob Sie sich für einen talentierten Redner oder unbekümmerten Draufgänger halten, aktivieren Sie die Option *Biete etwas an* oder *Schlag zu*. Leider läßt sich nicht jeder Gegner mit schönen Worten überzeugen. In solchen Situationen heißt es handeln. Dann ist Angriff die beste Verteidigung. Während des darauf folgenden Handgemenges dürfen Sie allerdings nicht zaudern. Bloß nicht zimperlich sein! Aber denken Sie daran, in schweren Kämpfen schwinden auch Ihre Kräfte. Im Zeppelin suchen Sie daher auf den über mehrere Etagen reichenden Laufstegen Ihr Heil am besten in der Flucht. Wie bravourös Sie sich auch schlagen werden, der Übermacht der Soldaten sind Sie auf Dauer nicht gewachsen.





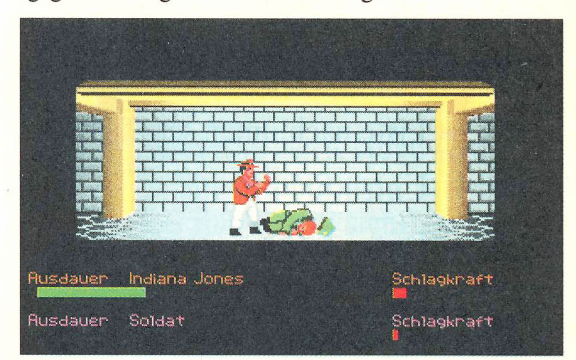
Wer das Zuschlagen dem Nachdenken vorzieht, der kommt in Brunwald voll und ganz auf seine Kosten. Hinter jeder Ecke und in jedem Winkel warten Kraftpakete wie Biff nur darauf, Ihnen ihre körperliche Überlegenheit zu demonstrieren. Manch einen dieser routinierten Schläger können Sie mit einem Gläschen Bier sehr einfach zur Strecke bringen. Haben Sie in einem solchen Faustkampf den Sieg errungen, sollten Sie nicht zögern, die Taschen des wehrlos Darniederliegenden gründlich zu inspizieren. Nur keine Scheu – Geld, Schlüssel ... alles kann Ihrem Überleben dienen. Daß auch die weniger Körperbetonten einen Weg nach Iskenderun finden werden, sehen Sie daran, daß ein gewitztes Wortspiel Ihrem Konto mehr Punkte einträgt als der Sieg in einem Faustkampf.



Um Begegnungen mit harten Männern wie Biff einigermaßen wohlbehalten zu überstehen, ist eine ausgefeilte Schlagtechnik und gute Kondition unerläßlich. Sobald die ersten Faustschläge gefallen sind, werden daher unterhalb der Kampfszenen vier Balkenanzeigen eingeblendet, denen Sie entnehmen können, über wieviel Ausdauer und Schlagkraft Sie bzw. Ihre Gegner verfügen.

Der Ausdauerbalken ist zweigeteilt. Die linke, grüne Seite zeigt, über wieviel Ausdauer Sie maximal verfügen, die rechte, gelbe, wieviel Ausdauer Sie im Augenblick zur Verfügung haben. Halten Sie sich eine zeitlang aus dem Kampfgeschehen heraus, so schöpfen Sie neue Kraft und Ihre Energiereserven werden größer. Schlecht, wenn Ihnen während eines Kampfes die Puste ausgeht. Dann verlieren Sie „permanente Energie". Spätestens jetzt ist es ratsam, einige Schritte zurückzutreten und Abstand vom Gegner zu gewinnen. Ihr maximales Energiepotential können Sie nur durch eine gezielte medizinische Versorgung neu mobilisieren. Schauen Sie sich in einem solchen Notfall unbedingt nach Verbandskästen um.

Der rote Balken zeigt an, mit wieviel Kraft Sie einen Schlag ausführen können. Allerdings vergehen ein paar Sekunden, bevor Sie nach einem kräftigen Fausthieb wieder mit voller Kraft zuschlagen können. Decken Sie Ihren Gegner mit einer Serie schnell aufeinanderfolgender Fausthiebe ein, so sind diese weniger wirkungsvoll als wenige, gezielte. Treffen Sie im Kampf nur die Deckung Ihres Gegners, so fügen Sie sich mehr Schaden zu als Ihrem Gegenüber. Wenn Sie rechtzeitig in Dekung gehen, verliert hingegen Ihr Gegner wertvolle Energie.

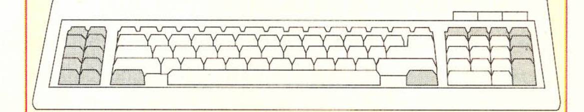


Sie zählen sich nicht zu den erprobten Faustkämpfern und Freunden der Siegerpose? Dann ist es dringend geboten, in Schloß Brunwald jeden Zentimeter erkämpften Bodens zu verteidigen, indem Sie den Spielstand regelmäßig sichern. Da die Autoren glaubwürdig versichern, daß sich das Spiel auch ohne Handgreiflichkeiten überstehen läßt, dürfen auch weniger kämpferische Naturen Hoffnung schöpfen. Doch wollen Sie dieses Kunststück tatsächlich vollbringen, so müssen Sie im Zeppelin Ihre Fähigkeiten als geschickter Taktierer und Läufer unter Beweis stellen.

Die folgende Tastaturbelegung gilt dann, wenn Sie in einem Faustkampf auf der linken Seite stehen, andernfalls sind die Tasten spiegelbildlich belegt.

Tastaturbelegungen

- [7] → Einen Schritt zurück
- [8] → Hohe Abwehr
- [9] → Hoher Schlag
- [4] → Einen Schritt zurück
- [5] → Mittlere Abwehr
- [6] → Mittlerer Schlag
- [1] → Einen Schritt zurück
- [2] → Tiefe Abwehr
- [3] → Tiefer Schlag



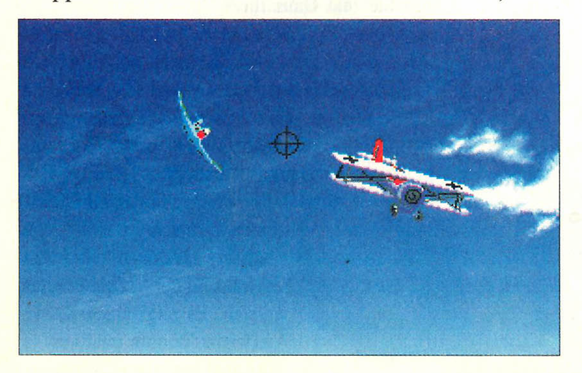
Da Sie nicht wissen, bei welchen Begegnungen Ihr Leben davon abhängt, die eigene Kondition und Schlagkraft präzise einschätzen zu können, nutzen Sie am besten die Eingangsszene in der Sporthalle, um sich mit den Bedingungen eines Faustkampfs und der Tastaturbelegung vertraut zu machen. Ein paar sportliche Übungen für den Ernstfall können jedenfalls nicht schaden. Wenn Sie die Umkleidekabine ein zweites Mal betreten, steigt Indy automatisch in seinen Sportdress. Der Boxtrainer wird sich fürsorglich erkundigen, wie es um Ihre Kondition bestellt ist. Wollen Sie sich schon jetzt als gestandener Mann und Abenteurer von Format beweisen, antworten Sie am besten mit *Geben Sie mir alles, was Sie drauf haben.* Sind Sie etwas aus der Übung, dann sollten Sie sich für ein gemäßigteres Trainingsprogramm entscheiden.

Nutzen Sie die Möglichkeit eines risikolosen Boxtrainings in der Sporthalle! Sie werden Schlagkraft und Reaktionsvermögen später bitter nötig haben.

In der Sporthalle müssen Sie noch nicht um Ihr Leben fürchten. Sollte Sie der Boxtrainer mit einem gezielten Hieb k.o. schlagen, so werden Sie sich in kürzester Zeit wieder erholen. Noch etwas benommen, aber unversehrt können Sie danach den Schauplatz des Geschehens verlassen. Unterliegen Sie dagegen einem der Muskelpakete im Schloß, so werden Sie bis an Ihr Lebensende in einem deutschen Museum Kunstwerke abstauben – keine allzu verlockende Aussicht.

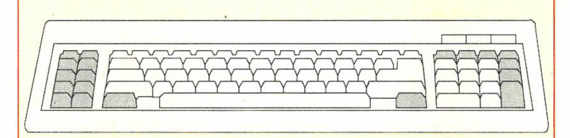
Hoch in den Lüften

Früher oder später werden Sie gemeinsam mit Ihrem Vater in einem Flugzeug sitzen. Während Henry automatisch versucht, die feindlichen Flugzeuge abzuwehren, steuern Sie den Doppeldecker. Dabei sollten Sie darauf achten, sich so weit als möglich von Ihren Feinden entfernt zu halten, um Henry genügend Zeit zu verschaffen, die gegnerischen Maschinen ins Visier zu nehmen.



Flugzeugsteuerung

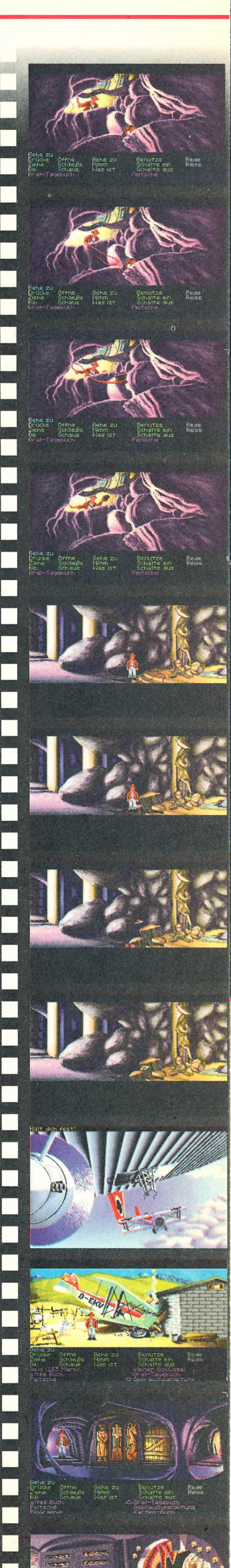
- 7 → oben links
- 8 → oben
- 9 → oben rechts
- 4 → links
- 5 → geradeaus
- 6 → rechts
- 1 → unten links
- 2 → unten
- 3 → unten rechts

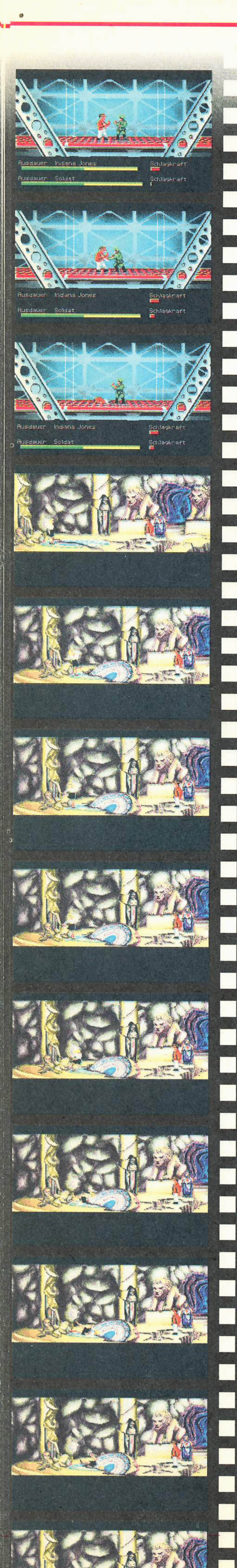


Der Indy Quotient

Für jeden Gegenstand, den Sie einstecken, für jedes Hindernis, das Sie überwinden und für jedes Rätsel, das Sie lösen, erhalten Sie selbstverständlich Punkte. Im SAVE/LOAD-Menü, das Sie mit [F5] aufrufen, sehen Sie neben Hut und Peitsche zwei Felder, die Ihnen die *Episoden-* bzw. die *Serien-*Punktzahl anzeigen. Da es mehr als eine Möglichkeit gibt, den Gral zu erreichen, wurde von den Autoren der *Indy Quotient* eingeführt. In heiklen Situationen sind manche Lösungen zwar einfacher, andere jedoch besser. Das soll heißen, je kniffliger Ihre Lösungen sind, um so mehr Punkte können Sie auf Ihrem Konto verbuchen. Während die *Episoden*-Punktzahl anzeigt, wie gut Sie einen Durchgang bewältigt haben, bezieht sich das *Serien*-Ergebnis auf die Punktzahl aller Abenteuerlösungen, die Sie gemeinsam mit Indy ausgetüftelt haben. Um einen möglichst hohen *Serien*-IQ zu erreichen, müssen Sie THE LAST CRUSADE natürlich mehr als einmal spielen. Sobald Sie sich den Widrigkeiten des Abenteurerlebens ein zweites Mal stellen, werden Ihrer alten *Serien*-Zahl die neuen IQ-Punkte hinzuaddiert. Weitere IQ-Punkte erhalten Sie jedoch erst, wenn Sie bereits bekannte Rätsel auf neue Arten zu lösen vermögen. Die Autoren beteuern, die absolute Höchstpunktzahl läge bei einem IQ von 800 – nun, dann heißt es, sich ranhalten.

EL





Komplettlösung zu Indiana Jones und der letzte Kreuzzug



Lösung: L. Klement

Bemerkungen für Adventurespieler

„Osten, Treppe hoch, Süden, Süden, Westen, ins Haus" Dieser Satz ist üblich bei Lucas Arts Adventures, da die Richtungsangaben angeben, in welche Richtung der Held das Bild verlassen soll. Dabei zählen die Richtungsangaben Norden (hinein oder oben aus dem Bild), Osten (rechts aus dem Bild), Westen (links aus dem Bild) und Süden (nach unten aus dem Bild). Finden Sie zwischen den Absätzen diese Richtungsangaben, dann marschieren Sie in diese Richtung.

Bei vielen Adventures gibt es das „Multiple-Choice" Dialogverfahren. Dieses Verfahren wird angewendet bei Gesprächen mit den anderen Leuten im Abenteuer. Wenn eine Person Sie etwas fragt oder etwas zu Ihnen gesagt hat, dürfen Sie zwischen einigen Antworten oder Sätzen wählen, um mit Ihrem Gesprächspartner weiter zu kommunizieren. Anstatt alle Fragen und Antworten in einer Lösung aufzuführen, werden einfach Zahlen angegeben, die zu den Auswahlmöglichkeiten des „Multiple-Choice" Dialogverfahrens gehören. Kommt in einer Lösung die Zahlenreihe (Text: 1/ 3/ 2/ 2) vor, wissen Sie direkt, daß Sie bei dem ersten Gespräch die erste Auswahlmöglichkeit wählen sollen, bei der zweiten die dritte, bei der dritten die zweite und bei der vierten erneut die zweite. Mit knappen Worten erfährt man noch, um was es in dem Gespräch geht.

Hinweise zur Lösung und zum Spiel

Es ist kein Traum! Hiermit halten Sie die Komplettlösung für das Adventure *Indiana Jones((RR)) 3* in Händen. Bevor Sie sich jedoch auf die Suche nach dem geheimnisvollen Gral machen können, folgen noch einige Hinweise zur Lösung und zum Spiel.

Es existieren insgesamt zwei Tagebücher. Einmal das Tagebuch des Henry Jones, welches sich bei Ihrem Spiel befindet. Zum anderen das Gral-Tagebuch. Dieses Tagebuch muß während des Spielverlaufes gefunden werden. Es gibt einem in vielen Situationen nützliche Hinweise.

Wenn Sie an Stellen kommen, wo Sie mit anderen Personen reden, wird im Spiel ein Textmenü aufgerufen, aus dem Sie Sätze wählen können. In der Lösung wird in diesen Fällen jedesmal die Textzeile in Klammern angegeben, welche Sie anklicken müssen.

Nach diesen Informationen kommen wir zum Hauptteil der Lösung, auf den Sie schon sehnsüchtig gewartet haben.

In Amerika

Die Spielhandlung beginnt in einer Universität, an der Indy als Dozent angestellt ist. Das Semester ist gerade zu Ende gegangen, und die Studenten warten ungeduldig auf ihre Noten.

Begeben Sie sich daher in das Sekretariat. Es befindet sich gleich neben der Gymnastikhalle. Dort angekommen besteht ihre erste Aufgabe darin, erst einmal die tobenden Studenten zu beruhigen. Reden Sie mit ihnen und bringen Ordnung in das Gewühl (3 / 3 / 3).

Völlig mit den Nerven am Ende gelangen Sie schließlich in Ihr Büro. Wie es für einen Archäologen nun mal üblich ist, stehen auch bei Ihnen Ausgrabungsstücke und andere Gegenstände in allen Ecken. Wie soll man sich bei der Unordnung noch zurecht finden?

Räumen Sie daher zuerst einmal den Schreibtisch auf, indem Sie die ganze Post an sich nehmen. Und siehe da; unter dem ganzen Wust lag doch tatsächlich ein Päckchen. Öffnen Sie es und nehmen das darin befindliche Gral-Tagebuch an sich. Den restlichen Papierstapel können sie getrost wieder auf den Schreibtisch legen.

Verlassen Sie jetzt die Universität. Um den tobenden Studenten zu entkommen, klettern Sie einfach durch das Fenster und schon sind Sie im Freien.

Vor dem Gebäude werden Sie von zwei bewaffneten Männern bedroht und mitgenommen. Sie bringen Sie zu ihrem Auftraggeber, dem reichen Geschäftsmann Walter Donovan. Er bittet Sie, für ihn den heiligen Gral zu finden, wovon Sie allerdings gar nichts halten. Von Donovan erfahren Sie auch, daß Ihr Vater spurlos verschwunden ist. Eine Spur führt nach Venedig.

Gehen Sie zum Haus Ihres Vaters (Sein Name ist Henry Jones, falls Sie es vergessen haben sollten). Als Sie ankommen, bleibt Ihnen vor Entsetzen fast der Atem stehen. Jemand hat bei Ihrem Vater eingebrochen und die ganze Wohnung verwüstet. Was mag der Täter nur gesucht haben?

Gehen Sie in das Schlafzimmer. Auch das ist völlig verwüstet. Nehmen Sie das kleine Bild neben dem Fenster an sich. Es zeigt einen Kelch. Vielleicht könnte man es ja noch mal brauchen.

Begeben Sie sich zur Universität zurück. Sie können diese ganz normal durch den Vordereingang betreten. Auf dem Flur treffen Sie Ihren Kollegen Marcus. Sprechen Sie ihn an (3 / 1). Sie erfahren, daß es einen neuen Experten gibt, der Ihnen anscheinend den Job streitig machen möchte.

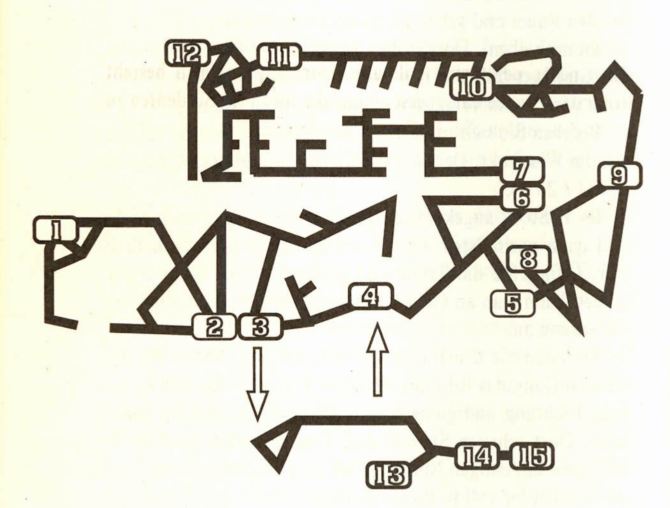
Gehen Sie wieder in das Sekretariat. Die Studenten warten schon ganz ungeduldig. Reden Sie mit Ihnen und schlagen vor, sich einen anderen Lehrer zu suchen. Verweisen Sie dabei auf den neuen Experten (4 / 4 / 4).

Wieder im Büro angekommen verlassen Sie dieses erneut durch das Fenster. Machen Sie sich auf die Suche nach Ihrem Vater und fahren nach Venedig.

Die Katakomben von Venedig

Dort angekommen werden Sie von einer Bekannten Ihres Vaters, Dr. Elsa Schneider, empfangen. Sie bringt Sie zur örtlichen Bibliothek. Begeben Sie sich zum zweiten, vorderen Regal von links. Dort entdecken Sie Hitlers Buch „Mein Kampf“. Nehmen Sie es an sich. Gehen Sie weiter in westliche Richtung, bis Sie in einen Raum gelangen, in welchem ein rotes Absperrungsband hängt, das durch einen Pfosten gehalten wird.

Die Katakomben



1) Startraum
2) Arm / Haken
3) Fackel / Hebel
4) Klappe
5) See
6) Kanalisation
7) Grab
8) Maschine
9) Statuen
10) Brücke
11) Leerer Raum
12) Instrumente
13) Leiter
14) Brücke
15) Inschriften

Nehmen Sie sowohl das Absperrungsband als auch den Pfosten an sich. Verlassen Sie jetzt die Bibliothek und gehen in das Restaurant zurück. Auf einem Tisch in der linken Hälfte des Restaurants steht eine Weinflasche auf einem Tisch. Schauen Sie sich die Flasche an. Es handelt sich anscheinend um einen sehr schlechten Jahrgang.

Nehmen Sie die Flasche vom Tisch und gehen damit zum Brunnen. Füllen Sie diese dort mit Wasser auf (Ob das schmeckt). Gehen Sie erneut in die Stadtbibliothek.

Begeben Sie sich einen Raum nach links. Öffnen Sie dort das Gral-Tagebuch. In ihm sehen Sie das Bild eines Kirchenfensters. Suchen Sie in der Bibliothek genau dieses Fenster und stellen sich davor. Um sich zu vergewissern, daß es sich tatsächlich um das richtige Fenster handelt, schauen Sie durch dieses hindurch.

Wenn Sie das richtige Fenster gefunden haben, öffnen Sie erneut das Gral-Tagebuch. Aus ihm können Sie jetzt entnehmen, welche Ziffer „die richtige“ ist (Wenn z.B. dort steht „die zweite von rechts“ bedeutet dies: Lesen Sie die rechte Inschrift. Die zweite Ziffer die dort steht, wird gesucht).

Suchen Sie jetzt auf dem Fußboden die Steinplatte mit der entsprechenden Ziffer. Zerschlagen Sie die Platte mit dem Metallpfosten. Siehe da, es entsteht ein Loch im Boden, durch welches Sie hinunterspringen.

Unten angekommen schauen Sie sich erst einmal um. Sie sind tatsächlich in die unterirdischen Katakomben gelangt. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Sie gelangen in ein großes Höhlensystem. Durch die Dunkelheit haben Sie nur eine begrenzte Sichtweite.

Gehen Sie zuerst in westliche und dann weiter in südwestliche Richtung. Sie überqueren die Kreuzung und gehen weiter, bis Sie in einen weiteren Raum gelangen. Nehmen Sie den Arm des Skeletts an sich, der sich als Haken erweist. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Gehen Sie weiter in nördliche Richtung und an der Biegung nach Osten. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden, bis Sie in einen Raum gelangen.

Lösen Sie die Fackel von der Höhlenwand und ziehen an ihr. Siehe da, es handelt sich um einen Hebel, der eine Falltür öffnet. In der unteren Ebene angekommen gehen Sie nach Nordosten . Folgen Sie diesem Weg, bis Sie an eine Gabelung kommen. Gehen Sie in östlicher Richtung weiter. Sie gelangen in eine Höhle, durch die eine schmale Steinbrücke führt. Gehen Sie über diese hinüber in die kleine Nachbarhöhle.

Dort schauen Sie sich die Inschriften an. Sie erfahren dadurch, wie der Gral aussehen könnte. Lesen Sie dazu die entsprechenden Thesen der beiden genannten Personen in dem Tagebuch Ihres Vaters nach.

Gehen Sie wieder in die Nachbarhöhle. Befestigen Sie den Haken an dem Stöpsel in der Decke. Mit Hilfe Ihrer Peitsche ziehen Sie an dem Haken, und der Stöpsel fällt herunter. Ihm folgt eine größere Wassermenge, welche die Steinbrücke zerstört.

Verlassen Sie die Höhle durch den linken Ausgang und gehen in westlicher Richtung weiter, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. In dieser befindet sich eine Leiter, über welche Sie wieder in die obere Ebene hinaufsteigen.

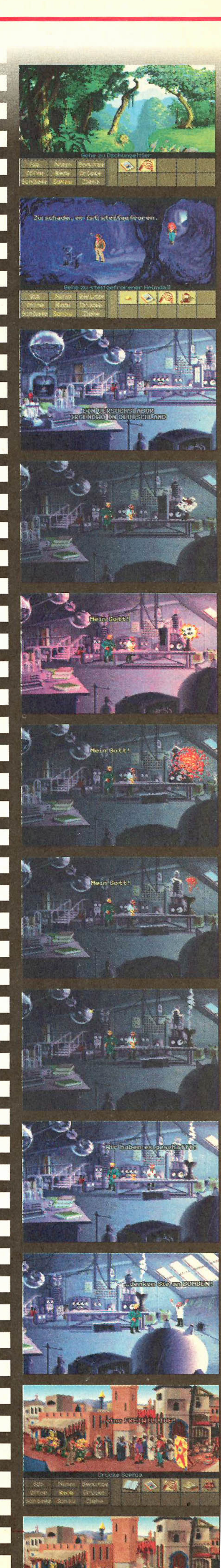
Verlassen Sie die Höhle durch den rechten Gang und gehen in östlicher Richtung weiter. Bei nächster Gelegenheit biegen Sie nach Süden ab. Sie gelangen wieder in eine Höhle. Diese Höhle verlassen Sie durch den rechten Tunnel. Gehen Sie nach dem Verlassen dieser Höhle sofort in nördliche Richtung.

Sie gelangen in eine Höhle, in welcher eine seltsame Maschine steht. Um diese ans Laufen zu bringen, fügen Sie das rote Absperrband in die Maschine ein. Drehen Sie jetzt an dem kleinen Rad rechts neben der Maschine. Sie setzt sich in Bewegung und Sie hören eine Art Rumpeln.

Verlassen Sie die Höhle und gehen in östlicher Richtung weiter. Gehen Sie über die folgende Kreuzung hinüber nach Südosten. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Dort sind drei Statuen zu erkennen, welche richtig gedreht werden müssen, um die Holztür rechts daneben zu öffnen.

Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. In ihm können Sie die richtigen Motive sehen, die eingestellt werden müssen. Drücken Sie jetzt erst die rechte Statue so lange, bis das gewünschte Symbol erscheint. Verfahren Sie in gleicher Weise zuerst mit der linken und dann mit der mittleren Statue. Sind die drei gewünschten Symbole richtig eingestellt, öffnet sich die Türe.

Gehen Sie durch diese Türe. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Gehen Sie weiter in westlicher Richtung über die Kreuzung hinüber, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Durchqueren Sie diese. Gehen Sie immer weiter in westliche Richtung, durch eine weitere Höhle hindurch und bei nächster





Gelegenheit nach Norden. An der Gabelung gehen Sie wiederum nach Westen, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen.

Auch dort muß eine verschlossene Tür geöffnet werden. Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. Dort sehen Sie eine Reihe von Noten abgebildet. Zeichnen Sie sich diese ab. Mit Hilfe der sechs Totenköpfe vor der Türe können Sie die abgezeichnete Melodie spielen. Dabei stellt der rechte Totenkopf die obere Linie dar, der zweite Totenkopf die zweite Linie u.s.w. .

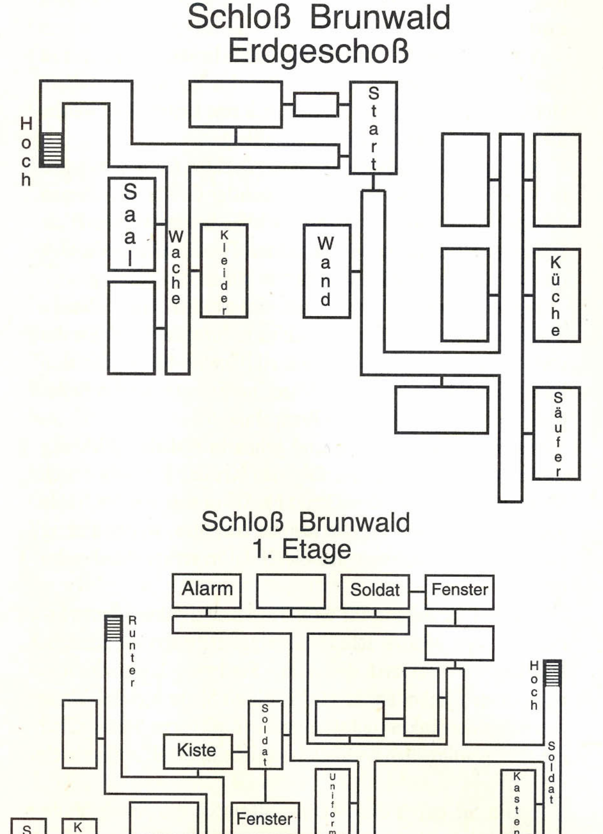
Wenn sich die Tür geöffnet hat, gehen Sie durch diese hindurch. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Dort gehen Sie in Nordöstlicher Richtung weiter und dann in östlicher. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden. Gehen Sie diesen Gang nach Süden durch und in der Kurve nach Osten weiter. Nehmen Sie jetzt die zweite Abzweigung nach Norden.

Gehen Sie die zweite Abzweigung nach Osten und bei nächster Gelegenheit wieder nach Süden. Wenn Sie den Gang nach Osten weitergehen sollten Sie, wenn Sie richtig gegangen sind, in einen halb verfallenen Raum gelangen.

Öffnen Sie den sich dort befindlichen Sarg und schauen hinein. Sie entdecken die Leiche eines Ritters. Auf seinem Schild können Sie weitere Hinweise auf den Gral entdecken.

In der rechten Raumhälfte befindet sich eine Eisentür, welche mit einem rostigen Schloß verschlossen ist. Öffnen Sie dieses, was sich als ziemlich einfach herausstellt, und gehen hindurch. Im Nachbarraum entdecken Sie einen Lichtschimmer. Helles Tageslicht! Klettern Sie die Leiter hoch und öffnen den Kanaldeckel. Daraufhin befinden Sie sich wieder mitten im Restaurant.

Dr. Elsa Schneider hat mittlerweile herausgefunden, daß Ihr Vater auf Schloß Brunwald gefangen gehalten wird. Also nichts wie hin (Es geht doch nichts über echte Vaterliebe).



Schloß Brunwald

Beim Schloß angekommen, gehen Sie sofort hinein. Der Butler öffnet Ihnen. Reden Sie auf ihn ein, bis er das Schloß verläßt und Sie freien Zugang haben....ganz ohne Gewalt (2 / 1 / 2).

Verlassen Sie die Eingangshalle durch die obere Tür. Sie gelangen so auf den Hauptgang. Gehen Sie diesen in südliche Richtung weiter und dann nach Osten. Gehen Sie durch die südöstliche Tür. Dort treffen Sie auf einen betrunkenen Soldaten. Fragen Sie ihn aus; er wird Ihnen bereitwillig antworten. Danach erhalten Sie einen Krug von ihm (1 / 3 / 1) , (1 / 3 / 2) (1 / 3 / 3) , (3 / 3) , (3 / 2).

Verlassen Sie den Raum und gehen in nördlicher Richtung durch die nächste Tür auf der rechten Seite. Sie befinden sich jetzt in der Küche. Füllen Sie dort den Krug am Bierfaß auf und schütten dieses auf die heißen Kohlen im Grill. Füllen Sie jetzt den Krug erneut und nehmen den Schweinebraten vom Grill mit.

Gehen Sie zurück in die Empfangshalle. Verlassen Sie diese durch den mittleren Gang (neben dem Wandteppich vorbeigehen). Sie gelangen auf die andere Seite des Hauptganges. Gehen Sie den nächsten Gang in südliche Richtung. Den patrouillierenden Soldaten bereden Sie mit (3 / 2 / 1).

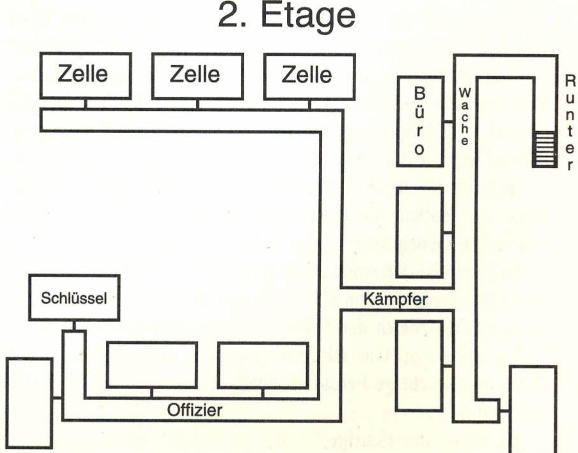
Gehen Sie durch die einzige Tür auf der linken Seite (aus Sicht von Indiana Jones). Sie befinden sich in der Kleiderkammer. Nehmen Sie die weiße Dieneruniform an sich. Verlassen Sie den Raum und gehen in die obere linke Tür auf dem Gang (Sicht nach oben). Dort stoßen Sie die rechte Ritterrüstung an. Die Streitaxt fällt auf den Teppich. Die entstandene Markierung wird zu einem späteren Zeitpunkt noch benötigt.

Begeben Sie sich in das 1. Stockwerk. Die Treppe befindet sich im Westtrakt. Den patrouillierenden Soldaten bereden Sie mit (1 / 2 / 2).

Im 1. Stock angekommen gehen Sie den Gang nach Süden und dann nach Osten. Gehen Sie durch die links befindliche Tür. Öffnen Sie die Truhe und schauen hinein. Siehe da, so schnell kann man an Geld kommen. Ziehen Sie jetzt die Dienerkleidung an.

Verlassen Sie den Raum und geben dem Soldaten auf dem unteren Gang das Bild mit dem Kelch. Drehen Sie sich in östliche Richtung und gehen durch die erste Tür auf der linken Seite. Dort schauen Sie aus dem Fenster und entdecken Dr. Schneider mit einigen Nazis. Ziehen Sie jetzt Indywear an. Jetzt sind Sie wieder voll in Ihrem Element.

Verlassen Sie den Raum und gehen links (aus der Sicht von Indy) um die Ecke. Gehen Sie durch die eine Tür auf der linken Seite. Öffnen Sie die dort befindliche Kiste und schauen hinein. Siehe da, eine Uniform. Schauen Sie sich die Uniform an. Dabei



stellen Sie fest, daß sie viel zu klein ist. In einer Tasche entdecken Sie jedoch einen kleinen Schlüssel.

Nehmen Sie diesen an sich und lassen die Uniform liegen. Gehen Sie jetzt zurück ins Erdgeschoß, in die Kleiderkammer. Dort nehmen Sie mit Hilfe des Schlüssels die andere Uniform an sich. Gehen Sie ins erste Stockwerk zurück und ziehen in dem gleichen Raum die graue Uniform an, wo Sie auch schon die Dieneruniform angezogen haben.

Jetzt erscheinen Sie in strahlendem grau. Eigentlich kann doch nichts mehr schief gehen, oder...

Verlassen Sie den Raum durch die andere Türe. Den Soldaten, den Sie treffen, bereden Sie mit (3). Verlassen Sie den Raum durch die gegenüberliegende Tür. Sie befinden sich wieder auf dem Hauptgang. Gehen Sie den Gang nach Osten durch. Den Soldaten, der vor der Treppe patrouilliert, bereden Sie mit (2 / 1 / 2 / 1).

Gehen Sie nach Süden und durch die nächste Tür links. Dort nehmen Sie den Erste-Hilfe-Koffer an sich. Gehen Sie nach Norden, dann den Gang nach Westen ganz durch, wieder nach Norden und dann wieder nach Westen. Gehen Sie durch die linke der drei Türen. Sie befinden sich jetzt in der Alarmzentrale.

Dem Soldaten, der Sie sehr freundlich begrüßt, geben Sie das Buch 'Mein Kampf', woraufhin er sich zum Lesen zurückzieht. Jetzt können Sie in aller Ruhe das Bier durch das Gitter der Alarmanlage schütten. Damit dürfte diese außer Gefecht gesetzt sein.

Verlassen Sie den Raum und gehen durch die rechte der drei Türen. Den Soldaten bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie durch die andere Türe weiter in den Nebenraum. Öffnen Sie jetzt das Fenster und steigen hinaus. Begeben Sie sich jetzt zum Fenster ganz auf der rechten Seite und öffnen dieses. Steigen Sie in den Raum hinein und drücken den oben befindlichen Ziegelstein nach außen.

Verlassen Sie das Zimmer jetzt wieder durch das Fenster. Schwingen Sie sich jetzt mit Hilfe der Peitsche an dem Ziegelstein zu dem Gitter. Daraufhin klettern Sie weiter hoch in den zweiten Stock.

Öffnen Sie das rechte Fenster und steigen in den Raum. Öffnen Sie den Schrank. In ihm finden Sie weiteres Geld (daß hat noch keinem geschadet). Falls sich Ihr Vater nicht in diesem Raum befindet, müssen Sie es bei den anderen beiden Fenstern versuchen.

Wenn Sie ihn gefunden haben, gibt es ein erfreuliches Wiedersehen. Da es sich aber schließlich um einen alten Mann handelt kann er mit Ihnen nicht durch das Fenster entfliehen. Daher entschließen Sie sich, ihn nachher auf einem anderen Weg zu befreien.

Verlassen Sie den Raum durch das Fenster und springen von der Balustrade in den ersten Stock. Keine Bange, Sie brechen sich keine Knochen. Steigen Sie im ersten Stockwerk in das rechte Fenster und ziehen erneut die Uniform an. Gehen Sie nun, wie jeder andere normale Mensch, über die Treppe in den 2. Stock. Gehen Sie in die erste Tür, an der Sie vorbeikommen. Die Wache bereden Sie mit (1 / 2 / 1).

Sie befinden sich jetzt im Büro vom Oberst. Um nicht von dem Hund zerfleischt zu werden geben Sie ihm den Schweinebraten. Er reißt ihn an sich und verschwindet in seiner Hundehütte. Jetzt können Sie in aller Gemütlichkeit (wann hat man die schon mal) den Schrank auf der linken Seite durchsuchen und den Passierschein an sich nehmen.

Den Pokal sollten Sie ebenfalls mitgehen lassen. Gehen Sie in den ersten Stock zurück und begeben sich in das Malzimmer. Dieses finden Sie im nordwestlicher Richtung. Wenn Sie es gefunden haben schieben Sie das Bild der Mona Lisa zur Seite. Es befindet sich in der linken Raumhälfte. Mit Hilfe der Zahlenkombination sind Sie in der Lage, den Tresor zu öffnen.

In ihm finden Sie neben Ihrem kleinen Bild mit dem Kelch ein großes Gemälde, auf dem der Gral abgebildet ist. So können Sie sehen, welche Form der Gral hat und ihn später besser wiedererkennen.

Ziehen Sie wieder Ihre Indywear an. Schließlich sind diese Sachen doch bequemer. Begeben Sie sich in die Küche im Erdgeschoß und füllen den Pokal mit Bier (Prost Mahlzeit). Gehen Sie erneut in das erste Stockwerk und ziehen wieder die graue Uniform an. Gehen Sie jetzt in das zweite Stockwerk und begeben sich in den Westtrakt. Dort stoßen Sie auf die deutsche Antwort auf Rambo.

Sie werden ihn schon erkennen, wenn Sie ihn sehen. Da man mit guten Worten nicht an diesem Fleischberg vorbeikommt geben Sie ihm den großen Pokal mit Bier. Er trinkt ihn mit einem Zug aus, was natürlich nicht ohne Folgen bleibt.

Da er nun sehr stark angetrunken ist, genügt schon ein Schlag, um ihn aus dem Weg zu räumen.

Gehen Sie in südliche Richtung. Den Offizier, den Sie treffen bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie in westliche Richtung weiter und dann durch die Tür im Norden. Nehmen Sie den silbernen Schlüssel an sich, der am Kerzenhalter hängt. Mit ihm können Sie die Zelle Ihres Vaters aufschließen.

Gehen Sie in nördliche Richtung. Öffnen Sie mit Hilfe des Schlüssels die Tür, hinter der Ihr Vater gefangen gehalten wird. Betreten Sie den Raum. Versuchen Sie mit Ihrem Vater in Richtung Ausgang zu fliehen.

Auf dem Weg dorthin werden Sie jedoch von einem Soldaten aufgehalten. Daraufhin erscheint Colonel Vogel. Ihm geben Sie das Gral-Tagebuch. Sie werden zwar nicht erschossen, jedoch im Erdgeschoß eingesperrt.

Da sitzen Sie nun. Fest verschnürt und anscheinend hilflos. Da hilft nur eines. Ziehen Sie so lange am Stuhl, bis Sie zur rechten Ritterrüstung gelangen. Die Markierung muß genau zwischen den beiden Stühlen sein. Ansonsten entsteht ein Blutbad.

Wenn die Stühle richtig stehen, stoßen Sie die Rüstung an. Die Streitaxt fällt herunter und schneidet die Fesseln durch. Doch wie entkommen Sie nun aus dem abgeschlossenen Raum?

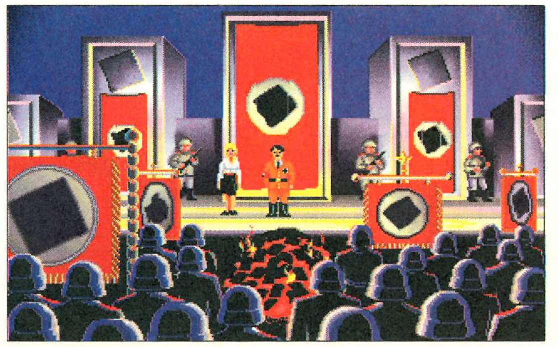
Gehen Sie dazu zum Kamin und drücken auf die linke Statue. Dadurch wird ein geheimer Mechanismus betätigt und es öffnet sich eine Geheimtür. Durch diese können Sie fliehen.

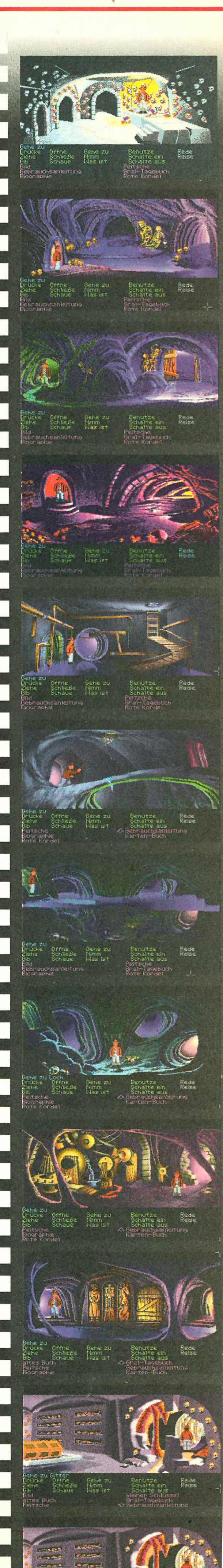
Vor dem Schloß begeben Sie sich nach rechts. Das Motorrad, welches dort natürlich nur rein zufällig steht, können Sie benutzen. Mit ihm fahren Sie nach Berlin, um sich das Gral-Tagebuch zurückzuholen.

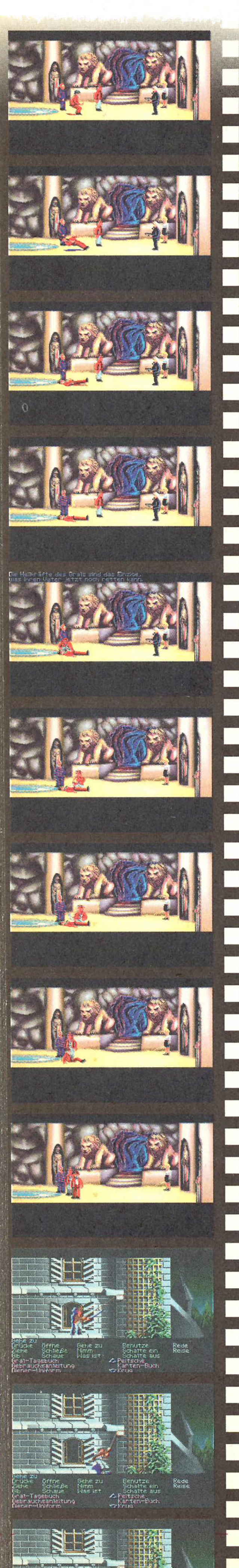
Den Wachposten am Schlagbaum bereden Sie mit (3 / 3 / 1 / 1).

Die Bücherverbrennung in Berlin

In Berlin angekommen treffen Sie Dr. Schneider. Von ihr erhalten Sie daß Gral-Tagebuch zurück. Wenn Sie Hitler treffen, geben Sie ihm den Passierschein. Er unterzeichnet ihn dann....







Der Zeppelin

Jetzt fahren Sie so schnell wie möglich zum Flughafen. Schließlich wollen Sie ja so schnell wie möglich den Gral finden. Da Sie nicht genügend Geld für die Flugtickets dabei haben, müssen Sie sich diese auf eine andere Art und Weise beschaffen. Gehen Sie dazu mit Indy rechts neben den Mann in der Halle und mit Henry links neben ihn. Indy verwickelt den Mann jetzt in ein Gespräch (3).

Schalten Sie jetzt schnell auf Henry um. Er nimmt dem Mann blitzschnell die Karten aus der Tasche. Das ist zwar keine feine, aber eine effektive Art an Karten zu gelangen.

Verlassen Sie die Flughalle und begeben sich zum Zeppelin. Dem Kontrolleur geben Sie die Karten. Wenn der Zeppelin gestartet ist, geht Henry nach links in den Aufenthaltsraum. Dem Mann am Klavier wirft er ein Geldstück in die Schale und sucht sich ein Musikstück aus.

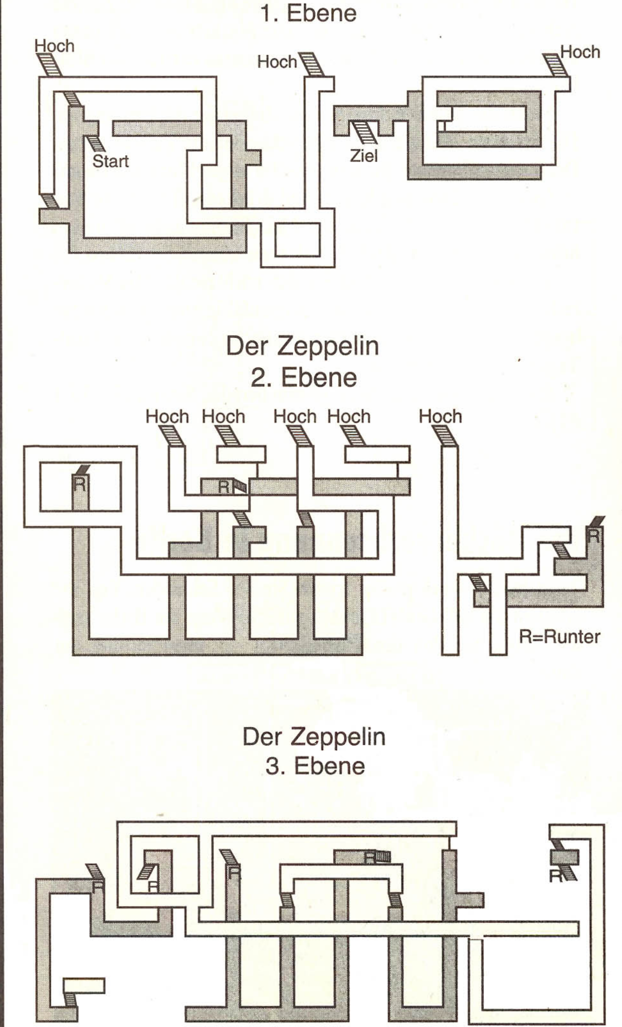
Während der Funker der Musik zuhört, geht Indy in den Funkraum und nimmt den Schraubenschlüssel aus dem Schrank. Mit diesem zerstört er auch die Funkanlage. Wenn das eine Musikstück zu ende ist, sollte sich Henry auf die oben beschriebene Weise ein weiteres wünschen, damit Indy ungestört bleibt.

Sollte Indy trotzdem vom Funker überrascht werden, zeigt er ihm einfach den Passierschein. Vor dem Funkraum steckt Indy dann den Schlüssel in das Loch neben der Tür und zieht daran.

Eine Leiter fährt daraufhin automatisch aus der Decke. Diese steigt Indy nun hinauf und befindet sich jetzt im Hauptteil des Zeppelins. Die Wachen sollte man umgehen bzw. austricksen, da man von ihnen sofort angegriffen wird. Erfahrene Kämpfer können sich jedoch auch dieser Gefahr stellen.

Ihr Ziel ist es nun, das Flugzeug zu finden und mit ihm aus dem Zeppelin zu verschwinden. Es befindet sich auf der ersten Ebene im linken Bereich des Zeppelins. Sie müssen allerdings über alle Ebenen klettern, um den richtigen Weg zu finden.

Wenn Sie es gefunden haben, fliehen Sie mit Ihrem Vater. Es ist unvermeidlich, daß Sie irgendwann abgeschossen werden. Flüchten Sie dann mit dem linken Auto weiter. An dem Wachtposten bei den Grenzstationen gelangen Sie durch Vorzeigen Ihres Passierscheines vorbei.



Der Tempel von Iskenderun

Nach einer langen Fahrt gelangen Sie schließlich doch nach Iskenderun. Dort treffen Sie auch Marcus wieder. Zusammen gehen Sie in den Tempel. Leider wartet dort eine böse Überraschung auf Sie. Der reiche Geschäftsmann Donovan war schon vor Ihnen da und zwingt Sie, nach dem Gral zu suchen.

Dazu müssen Sie drei Prüfungen bestehen. Bei der ersten Prüfung gehen Sie zuerst bis zum zweiten Drittel des Bildschirmes. Wenn sich der Bildschirm nun verlagert hat, klicken Sie einige Pixel rechts neben dem ersten Stein an. So entkommen Sie knapp dem Tod.

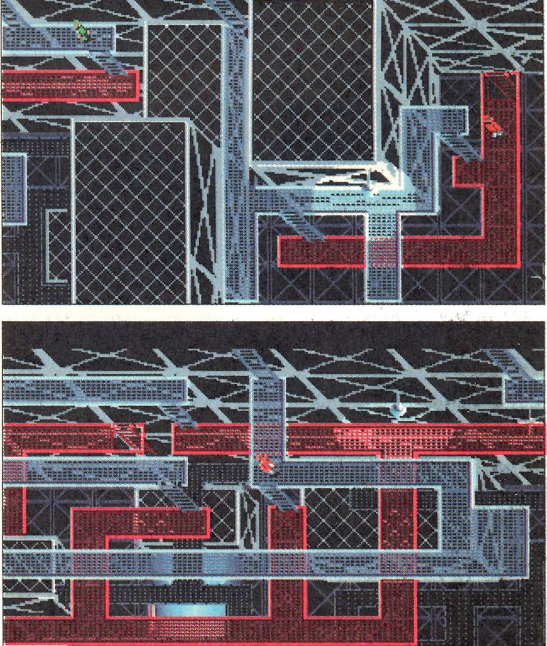
Bei der zweiten Prüfung dürfen Sie nur auf die Buchstaben springen, die in dem Wort enthalten sind, daß Indy nennt. Ansonsten brechen Sie ein.

Bei der dritten Prüfung brauchen Sie lediglich auf die gegenüberliegende Tür zu klicken. Wie durch Geisterhand gehen Sie über die Schlucht hinüber.

Endlich haben Sie es beinahe geschafft. Sie stehen vor einer Anzahl von Gralen. Suchen Sie anhand der beiden übrig gebliebenen Möglichkeiten den richtigen Gral aus. Um sich zu vergewissern, daß es sich wirklich um den richtigen handelt, füllen Sie den Gral mit heiligem Wasser.

Wenn es der richtige war, passiert Ihnen nichts. Sollte es der falsche gewesen sein, werden Sie sterben.

Laufen Sie zu Ihrem Vater und retten ihm mit dem Gral das Leben. Den Gral selber geben Sie jedoch so schnell wie möglich wieder dem Ritter zurück. Damit haben Sie das Spiel geschafft und können sich wieder weiteren Abenteuern widmen.



Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

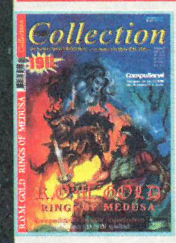
DOS TREND Magazin



Das **weltweit auflagenstärkste „Shareware-magazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette“!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) **oder** mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 – 14 ausgewählte Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

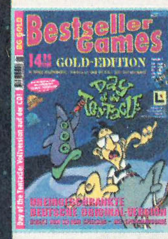
PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD“-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 9,99



fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“ **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
FG 003	PRESS International	DM 9,99
FG 004	PACKRAT	DM 9,99
FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
FG 007	DBASE IV	DM 9,99
FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
FG 010	LABEL IT!	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"** — **4 Monate (2 Ausgaben)** gratis, statt DM 19,60*

oder

- [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM** — **4 Monate (2 Ausgaben)** gratis, statt DM 29,60*
- [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** — **4 Monate (2 Ausgaben)** gratis, statt DM 25,98*
- [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** — **4 Monate (2 Ausgaben)** gratis, statt DM 19,98*
- [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** — **4 Monate (2 Ausgaben)** gratis, statt DM 29,98*
- [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** — **2 Monate (2 Ausgaben)** gratis, statt DM 39,60*
- [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** — **6 Monate (2 Ausgaben)** gratis, statt DM 19,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ____________________

Bank ____________ Ort ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ____________________

Vorname ____________________

Straße ____________________

Plz./Ort ____________________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden und einsenden an: **PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen**
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Bastelanleitung zum Tagebuch von Henry Jones

INDIANA JONES

1 Schneidelinien

Lösen Sie den Tagebuchteil aus dem Heft und schneiden Sie die einzelnen Tagebuchblätter sorgfältig entlang der Schneidelinien aus. Beachten Sie, daß immer zwei Seiten zusammengehören; jede Heftseite ergibt also drei Tagebuchblätter.

2 Falzmarken

Legen Sie nun die Tagebuchblätter so aufeinander, daß die Seiten korrekt aufeinanderfolgen. Blättern Sie das Tagebuch einmal zur Probe durch und falten Sie die Seiten entlang der gestrichelten Falzmarken.

3 Klammern

Damit die Mühe nicht umsonst war, sollten Sie Ihr Werk abschließend zusammenheften. Jeder Heftklammerer verwandelt Ihre Lose-Blatt-Sammlung in das Tagebuch des Dr. Jones. „Ledereinband" inklusive!

Heftumschlag

Tagebuch
Henry Jones

M.K.Ruppert Graphic-Design

New Haven, Connecticut
3. April 1898

Letzte Nacht hatte ich eine Vision. Ich saß in meinem Arbeitszimmer und bereitete eine Zusammenfassung von Wolfram von Eschenbachs "Parzifal" für Professor Zeilers Literatur-Seminar vor. Ich genoß einen roten Bordeaux und ein halbvolles Glas stand auf meinem Arbeitstisch. Ich hatte gerade die Textstelle erreicht, in der Parzifal zum ersten Mal

"ein Ding, genannt der Gral,
der alle irdische Vollkommenheit
übertrifft"

in den Händen hält. Plötzlich schien es in meinem Arbeitszimmer heller zu werden. Als erstes dachte ich, es gäbe mal wieder Probleme mit der Gasleitung; doch dann fiel mir wieder ein, daß wir dank

1

und die Stimme sagt: "Henry Jones, wie vor alten Zeiten Ritter suchten nach diesem Schatz, so sollst auch du suchen!" Und dann – das Ganze hatte nicht länger als 10 Sekunden gedauert – war alles still und das Weinglas wieder ganz normal.

Nun, ich bin weder ein sehr frommer Mann, noch habe ich je richtig an "Zeichen und Wunder" geglaubt. Aber ich kann nicht widerrufen, was meine Augen gesehen und meine Ohren gehört haben. In meinem Herzen weiß ich, daß ich gerufen wurde. Ich wurde auf eine Suche geschickt. Ich, Henry Jones, erhielt die Gelegenheit, den Schatz der Jahrhunderte zu finden, das schillernde Objekt menschlicher Begierden seit den Zeiten von König Arthur – den heiligen Gral.

3

Western Massachusetts
24. August 1900

Ich bin in einem Schlafabteil an Bord des Lakes Flyer, auf der Rückreise von der Konferenz amerikanischer Forscher des Mittelalters. Ich freue mich, bald wieder zu Hause zu sein, bei meiner Frau und meinem kleinen Jungen. Nie wieder werde ich so naiv glauben, daß man einem Mann mit Doktortitel mit Würde und Respekt begegnet.

Meinen Vortrag auf der Konferenz wurde mit Verwunderung, Ablehnung und Spott geantwortet. Meine Kollegen sind unumstößlich der Meinung, daß der Heilige Gral ein Märchen ist; daß ich mich besser um die Schätze irgendwelcher herrschaftlicher Wohnsitze oder um die Auswirkungen der Pest auf die Entwicklung mittelalterlicher

5

Und warum besteht er auf diesem lächerlichen Namen?

New York
9. Dezember 1937

Was für ein Narr ich war! Ich hatte den Schlüssel zum Gral mehr als sieben Jahre zuvor in meinen Händen und habe ihn nicht erkannt!

Nicht Jugoslawien – Venedig! Der Text im Anselm Manuskript wäre vollständig EQUESTRI SEPULCRUM IN URBE REGINA MARIS DALMATIAE – "Das Grab des Ritters in der königlichen Stadt der See Dalamatiens" – das ist die Adria! Venedig, die Königin der Adria. Dort werde ich das Grab des Ritters finden. Und in seinem Grab werde ich einen Hinweis finden, der das Grals-Versteck enthüllt!

Wie ich darauf gekommen bin, ist

68

der zum Gral führt, mit dem Bruder des Ritters begraben.

Das Grab des Ritters!

Meine Gedanken über Venedig habe ich bis jetzt geheim gehalten. Donovan ist genauso wild darauf wie ich, den zweiten Hinweis zu finden; er hat eine Menge Geld für dieses Projekt zur Verfügung gestellt und hat mich heute abend gebeten, sein Forschungs-Team zu leiten. Sobald ich mich von meinen Verpflichtungen in Princeton lossagen kann, soll ich nach Berlin fahren – nein fliegen, um mich mit einem Dr. Schneider zu treffen, der zusammen mit mir an dem Projekt arbeiten wird. Ich werde Venedig nicht erwähnen, solange wir nicht reisefertig sind. Donovan könnte diesen Schneider die Suche alleine anfangen lassen.

70

Geschrieben von: Mark Falstein
Übersetzt von: Boris Schneider
Handschrift: Kristin Dodt
Zeichnungen von: Steve Purcell
Art Direction (USA): Mark Shepard
Art Direction (BRD): Klaus Waack

Published by Softgold

72

Tags Arbeit in einem modernen Haus mit Elektrizität leben.

Es war mein Weinglas, das leuchtete — mit einem Licht, daß heller war als ein Dutzend elektrischer Lampen. Und dann, vor meinen Augen (und ich schwöre, daß ich an dem Abend nicht viel getrunken habe), schwebte das Glas über den Tisch und flackerte. Einen Moment lang schimmerte es wie der Vollmond und war am Rand mit Perlen besetzt; einen Augenblick später verwandelte es sich in poliertes Metall und anstelle der Perlen erschien eine Inschrift; wieder einen Augenblick später war es ganz aus Holz. Und das Zimmer war erfüllt von einer Stimme, die brüllte wie ein Sturm und gleichzeitig flüsterte wie das Geheimnis zweier Liebenden;

2

Von diesem Tag an werde ich mein Leben, mein Vermögen und mein Wissen der Erfüllung dieser Mission widmen. Ich werde den heiligen Gral finden und dieses Buch soll Zeuge meiner Suche sein.

Auf daß ich mich würdig genug erweise!

4

(Habe noch nie von Schneider gehört. Muß Staubig nach ihm fragen.) Außerdem wäre es sehr beschämend, wenn ich mich täuschen würde.

Aber ich habe recht. Dieses Mal bin ich ganz sicher.

71

eine zu lange Geschichte, um sie in meiner Aufregung zu erzählen. Ich bin in einer Luxus-Suite im Plaza Hotel, bezahlt von einem gewissen Walter Donovan, ein reicher Industrieller und Sammler von [gestrichen] Antiquitäten, der schon seit langem ein Wohltäter und Mäzen von Museen ist. Er besitzt die Chroniken eines Franziskaners — des Franziskaners, der in Kaffa starb, der vom hundertfünfzigjährigen Kreuzritter das Versteck des Grals erfuhr, und so weiter — und, noch erstaunlicher, ein Stück einer Steintafel, die die drei Brüder als Hinweis für die nach dem Gral Suchenden hinterließen. Donovan hat mir erlaubt, eine Abschrift dieser Tafel zu machen; aber [gestrichen] geht man nach dem Bericht des Franziskaners, ist ein zweiter Hinweis,

69

Städte bauen sollte. Das sind vielleicht wertvolle Forschungen für jemanden, der ein akademischer Sklave sein will, jemand ohne Vorstellungskraft, ohne inneres Feuer, ohne ... Vision. Mich beruhigt zumindest die Tatsache, daß Schliemann genauso ausgelacht wurde, als er nach den Ruinen von Troja suchte. Toujours l'audace!

Ein viel größeres Hindernis als die Skepsis meiner Kollegen, sind die wenigen und sich laufend widersprechenden Berichte über den Gral. Es gibt nur Vermutungen, wie er aussieht, oder was er überhaupt ist. Die ursprüngliche Legende sagt natürlich, daß es sich um einen Weinbecher handelt, aus dem Christus beim Letzten Abendmahl trank; in diesem Becher fing Joseph von Arimathea das Blut Christi bei der Kreuzigung auf.

6

einen verschlüsselten Hinweis auf das Grab eines Ritters "in der Königin von Dalmatien", das vielleicht mit einer Melodie geöffnet werden kann. Danke schön, Herr Staubig, aber unglücklicherweise fällt ihre Entdeckung in die Kategorie 'zu spät, zu wenig'.

Neuigkeiten von Junior erreichen mich hauptsächlich durch die Presse, erst neulich aus Indochina, wo er anscheinend nach einem Jade-Idol sucht, dem 'Dämonen-Affen von Loeng-Tran', der okulte Kräfte haben soll. Ich kann einfach nicht seine Besessenheit für solchen Unsinn verstehen. Mein Gott, wonach sucht er als nächstes? Die verlorenen Städte von Cibola? Die Heilige Bundeslade? Wie habe ich nur so einen Sohn aufziehen können?

67

Princeton
1. Oktober 1932

Heute kam ein Brief von Stanbig. Welch Ironie, daß das "Buch der Sprüche Merlins" in Dubrovnik auftauchen mußte! Ich wäre viel erregter über diesen Fund, wäre da nicht die bittere Enttäuschung von vor zwei Jahren, als ich keine einzige Spur des Grals in Jugoslawien finden konnte. Merlins Bericht über den Gral macht Sinn – die aramäische Inschrift ist identisch mit der im Kaffa-Pergament beschriebenen – aber das bringt mich auch nicht der Sache näher, die mir nun seit 34 Jahren entwischt. Wie sieht er aus? Ich habe jetzt 10 Beschreibungen, jede unvereinbar mit den anderen. Wo ist er aufbewahrt? Ich habe eine beinahe unbrauchbare Karte und

66

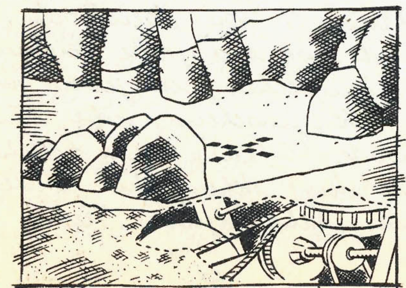
Der Atem Gottes, das Wort Gottes, der Pfad Gottes – die selben rätselhaften Worte, die über eineinhalb Jahrhunderte später von dem Franziskaner ausgesprochen wurden, der das Versteck des Grals kannte – ausgesprochen, als ob sie Prüfungen seien, deren er unwürdig sei.
Plötzlich paßt alles zusammen:

- Beide, Anselm und der Franziskaner sprechen von drei Prüfungen.
- Das Burton-Fragment spricht ebenfalls von drei Prüfungen.
- Das verlorengegangene Tagebuch von Paolo von Genoa sagt, der Gral wäre bewacht von tödlichen "Schutzmechanismen".
- Äbtin Hildegard hörte in ihrer Vision Noten, "mit denen du das Grab öffnen sollst".
- St. Anselm spricht von dem Gral

64

"Die Prüfungen sind drei. Zum ersten, der Atem Gottes, nur der zur Buße bereite Mann wird bestehen. Zweitens, das Wort Gottes, nur in den Fußstapfen des Herrn wird er wandeln können. Drittens, der Pfad Gottes, allein ein Sprung vom Kopf des Löwen wird er beweisen, was er wert ist."

Am Rande von diesem Text waren zwei Zeichnungen, die ich hier reproduziert habe. Ein mechanisches Ding, das einem Pendel ähnelt und ein Mann, der durch die Luft zu gehen scheint.



62

verbrennen …
… Der Becher des Herrn
geschnitzt aus Holz des Friedens-Baum
auf silbernem Tablett und smaragdenem Samt,
in unser Haus gebracht von Galhant dem Reinen.
In den Tagen von Arthur, als Logres fiel. Das heiligste Relikt entrissen sie uns ins Land der Dunkelheit,
wo der Teufel regiert!

An der Identität vom "Becher des Herrn" besteht kein Zweifel! "Friedens-Baum" scheint zu bedeuten, daß er aus Olivenholz ist. Das "silberne Tablett" und "smaragdene Tuch" sind identisch mit dem silbernen Tisch und dem grünen Tuch, die von Chrétien und anderen beschrieben wurde.

11

Dennoch kann das Wort Gral auch "ein weit geöffnetes, flaches Gefäß", also eine Schüssel, bedeuten. Manche Quellen reden noch nicht einmal von einem Gefäß, sondern von einem Stein. Tatsächlich nennt Wolfram von Eschenbach es auch einen "Lapsit excellis". Er könnte damit Lapis ex coelis (Stein vom Himmel) oder vielleicht Lapis exilis, den "Stein der Weisen" meinen, der alle Wunderdinge möglich machen sollte.

Chrétien de Troyes (später 12. Jahrhundert) ist der erste Autor, der das "Wort Gral" benutzt. Sein Gral ist "aus purem Gold und reich besetzt mit wertvollen Steinen" und er strahlte in derart hellem Licht, das "der Kerzen-Leuchter verblaßte".

Eine Generation später beschrieb ihn Wolfram von Eschenbach als Stein, gefallen vom Himmel, getragen auf grüner Seide. Wolfram behauptet, er hörte die

7

er gibt an, daß Sir Galahad den Gral auf einem silbernen Tablett in einer mit Edelsteinen besetzten Truhe fand.

Dieser Haufen Widersprüche! Diese unglaubliche Verwirrung! Wegen der Unsicherheit über das Aussehen des Grals, werde ich die folgenden Seiten reservieren, um Berichte und Beschreibungen festzuhalten, damit ich sie später vergleichen und ihre Genauigkeit einschätzen kann.

Die wichtigsten Elemente aller Beschreibungen habe ich unterstrichen, um sie später einfacher wiederzufinden.

9

Legende von einem Minnesänger namens Kyot oder Guyot; der fand sie in Spanien in einem Buch eines „jüdischen Astrologen", geschrieben in „himmlischen Zungen" (wahrscheinlich Arabisch oder Hebräisch). Robert de Boron und andere Autoren des 14. Jahrhunderts geben keine genaue Beschreibung, aber reden immer von einem Becher, keiner Schüssel. Sie erzählen, daß er in einer Vision König Arthur und seinen Rittern erschien, bedeckt von weißer Seide. Der Gral schien „aus eigener Kraft zu leuchten". Sie rochen ein „betörendes Aroma" und wurden auch vom Gral „gespeist".

Sir Thomas Malory schrieb ein Jahrhundert später auch von dieser Vision, spricht aber von weißem Samt, nicht Seide. Dummerweise gibt auch Sir Thomas keine genaue Beschreibung; aber

8

Fragment in altem Irisch, gefunden in der Abtei von Cantanez, Brittanien 8. Juni 1906. Es wird einem Überlebenden des Wikinger-Angriffs auf Iona im 9. Jahrhundert zugeschrieben. Offensichtlicher angelsächsischer Einfluß, aber Papier und Farbe bestätigen die Echtheit. (Übersetzung von H. J.):

Ihre Schiffe wie Haie, wie Schatten Satans,
Polternd wie Wale, die über das Wasser brausen;
Ihre durstigen Äxte, getränkt mit unserem Blut, ließen blutrot an in der endlosen Nacht.
Und sie hielten die Fackeln an die heiligen Bücher;
Warfen Schriften und Mönche zugleich in die Flammen;
Das Wort und das Fleisch, zugleich zu

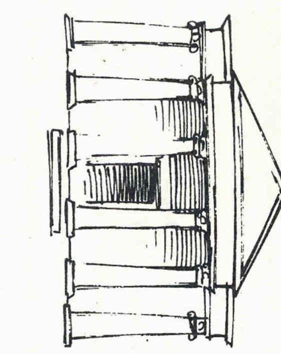
10

63

in Verbindung mit dem Grab des Ritters in der Königin von Dalmatien" – der lateinische Name ~~...~~ der jugoslawischen Küste.

„Der Ritter" könnte der Ritter des ersten Kreuzzugs sein, der den Franziskaner über das Gralsversteck unterrichtete.

Des Ritters Grab in der Königin von Dalmatien! Ich reise morgen nach Paris, von wo aus ich sofort den Orient-Express nach Belgrad besteige.



65

„Logres" ist Großbrittanien; „Gallant" ist niemand anderer als Sir Galahad!

Muhammad Ali al-Jawf
Museum of Islam
Baghdad, Iraq

14. November 1909

Sehr geehrter Dr. Jones

In Qom hatte ich vor kurzem die Gelegenheit, ein persiches Manuskript von Nur ed-Din al-Musafir zu untersuchen, der eine bedeutende Figur im zwölften Jahrhundert Ihres Kalenders war und weite Teile von Asien, Afrika und Europa bereist hat. Es enthielt dieses Text-Fragment, das ich in keiner anderen Schrift von al-Musafir entdecken konnte. Da ich von Ihrem Interesse an dem genannten Gegenstand weiß, nahm ich mir die Freiheit, es gleich zu übersetzen:

"Ebenso traf ich in Cordoba einen Mann, der behauptete, das Gefäß gesehen zu haben, das das Blut des Propheten Isa (Jesus) aufgefangen haben soll: ... Eine flache Schüssel aus Zinn, an vielen Stellen verbeult, graviert mit einem Muster aus Trauben und Traubenblättern sowie einer Schrift in der Sprache der Juden. (Sie war) eingewickelt in ein Tuch aus goldener Seide, und schien von sich aus zu leuchten. Wo auf Allahs Erde er dieses Wunder sah, konnte der Mann nicht mehr sagen; nur, daß es nahe der Mündung eines Flußes war, den er erreichte, als er südlich von einer Oase wieterzog."

Ich hoffe, dieser Text kann Ihnen weiterhelfen.

Friede sei mit Ihnen,

al Jawf
al-Jawf

12

manchen Priestern als „satanisch" angesehen werden könnte. Ich danke Gott, daß man nicht einfach das Manuskript zerstört hat.

Die Textstelle stammt aus der Zeit, in der der große englische Theologe ins Exil ging. In der Mitte einer recht typischen philosophischen Abhandlung über die Natur Gottes, brach Anselm einfach ab und schrieb die Worte EQUESTRI SEPULCRUM IN (unleserlich) REGINA (unleserlich) DALAMATIAE – „des Ritters Grab in (der Krypta von?) Königin (ein Name?) von Dalmatien."

Darunter ist eine grobe Zeichnung eines Weinbechers, umgeben von einem Heiligenschein, über dem die Worte CHRISTI CALIX (Becher des Christus) stehen. Und wiederum darunter steht folgender Text:

61

Indicazioni d'urgenza

Ufficio Telegrafico di ROMA
T E L E G R A M M A

Circuito sul quale si deve fare l'inoltro del telegramma

Qualifica	Destinazione	Provenienza	Numero	Parole	Data della presentazione: Giorno e mese / Ore e minuti	VIA d'istradamento	Indicazioni eventuali d'ufficio
2/21/12							

DOTTORE HENRY JONES FOUR CORNERS UNIVERSITY LAS MESAS COLO USA

HABE ERHALTEN TAGEBUCH PAOLO VON GENOA KAUFMANN 13 JAHRHUNDERT STOP ERZAEHLT ABENTEUER BEI TUERKISCHEM VOLKSSTAMM IN ZENTRAL ASIEN STOP LEUTE ERZAEHLTEN VON GROSSEM KERAMIK BECHER LEUCHTET WIE MOND STOP VERSTECKTER ORT BEWACHT VON CHRISTLICHEM RITTER UND TOEDLICHEN FALLEN STOP PAOLO SCHLIESST AUF GRAL STOP KOMME DIESEN FRUEHLING NACH AMERIKA BRINGE ES FÜR SIE MIT STOP STARTE APRIL AUF NEUEM ENGLISCHEN SCHIFF TITANIC STOP
CODIROLLI

Il Governo Italiano e la Società Italcable non assumono alcuna responsabilità civile in conseguenza del servizo cablografico telegrafico e radioelettrico.

13

Gedicht-Fragment in walisischer Sprache, zugesprochen Taliesin, gesungen von einem Schafhirten und Folkloristen in Mochdref, Wales und übersetzt von H. J. 31.06.20:

... Silbern* wie der Schaum der See,
Hell wie der Spiegel von Branwyn,
Duftend wie das Fleisch von Blodeuwedd,
Mächtig wie das Schwert von Bran,
Graviert mit Sprüchen der Segnung
In der verlorenen Sprache des Ostens,
Dies Gefäß, das 'coracle' von Gott
Treibt das Alte vor dem Neuen aus.

Bem.: Ein "coracle" ist ein rundes Boot, wie es immer noch von Fischern in Wales und West-England benutzt wird; deswegen scheint der ~~Ha~~ Taliesin-Vers die Theorie zu unterstützen, daß der Gral eine Schale und kein Becher ist.
* Die Waliser sagten mir, daß das Wort

15

Princeton
29. Mai 1927
Die Neuigkeiten aus Ägypten haben mich den ganzen Frühling auf Trab gehalten. Ich habe Telegrafen-Ämter heimgesucht und täglich mit Nachrichtendiensten in New York telefoniert, um um jeden Schnipsel von Information zu erreichen, der Hawes Entdeckung betrifft. Während alle Welt geradezu ekstatisch über diesen Lindbergh ist, hat das Papyrus aus Kozra meine volle Aufmerksamkeit ergriffen. Wenn das Papier tatsächlich das "Evangelium nach Joseph von Arimathea" ist, dann könnte seine Beschreibung des Grals richtig sein. Und selbst wenn nicht, es könnte dem koptischen Code, den Codirolli fand, eine Bedeutung geben.
Der arme Codirolli! Meine Sehnsucht, schleunigst nach Ägypten zu reisen, ist

56

Bericht von einer Vision der Äbtin Hildegard von Bingen, gefunden in einem Manuskript in der Bücherei der Benediktiner Abtei von St. Gallen, offensichtlich von Hildegard selbst geschrieben. (Aus dem Lateinischen übersetzt und gekürzt von H. J. 2/1912)

Am Karfreitag (des Jahres 1163) war ich zur frühen Morgenstunde in der Kapelle ... Und plötzlich schien es, daß die Kapelle von einem Licht erfüllt war, heller als der Tag, obwohl es draußen noch finster war. Und ich wurde vom Heiligen Geist besucht und erhielt eine Vision von Unserem Herrn am Kreuz... Und an seiner Seite stand Joseph von Arimathea, der einen Kelch aus Messing hielt, um das Blut Unseres Erlösers aufzufangen, und darauf waren, wie mir scheint auf Griechisch, die Worte eingraviert: Nimm mich, denn dies ist mein Blut! ...

12

sucht immer wieder, mich zu verletzen. Ich schrieb ihm nach seiner Expedition in Sinkiang einen Brief zu Händen Ravenwoods in Chicago, aber ich warte immer noch auf Antwort.

Cambridge, Massachusetts
2. Oktober 1928
Endlich habe ich das Hawes-Papyrus gesehen. Ich kann nichts zu der Kontroverse über seine Echtheit beitragen, die sowieso nur Theologen interessiert. Es ist mit Sicherheit eine wertvolle Antiquität und im Interesse aller Historiker, egal ob es ein Augenzeugenbericht von Joseph ist oder nicht. Es ist sowieso eine Abschrift und Übersetzung: Joseph hätte in Aramäisch geschrieben, vielleicht auch Griechisch, aber sicher nicht Koptisch, das als geschriebene Sprache nicht vor

58

Salisbury, England
17. September 1930
Ich zittere am ganzen Leib, aber weder vor Kälte noch vor Angst. Ich schreibe diesen Eintrag in einer kleinen Zelle, die mir freundlicherweise von einem der Domherren dieser Kathedrale geliehen wurde. Hier, in einer geheimen Nische hoch oben in dem Gemäuer wurde diesen Sommer eine stark beschädigte Kopie des Tagebuchs des St. Anselm gefunden, als man den Dachstuhl reparierte. Brody gab mir die Entdeckung letzten Monat per Telegramm bekannt. Wieso das Dokument hierher kam, und nicht nach Canterbury, wo Anselm Erzbischof war, weiß niemand; aber es scheint so, als sei es wegen einer Vision versteckt worden, die nicht gerade typisch für Anselm war und von

60

Professor Charles B. Hawken aus Oxford sprach von seinen Forschungen nahe Abergavenney, Wales. Er fand Fragmente eines Tagebuchs von einem christlichen Einsiedler in den walisischen Bergen aus dem frühen achten Jahrhundert. Das Tagebuch erläutert viele Aspekte des religiösen Lebens der britischen Völker während des dunklen Zeitalters. Von speziellem Interesse sei die Beschreibung einer Vision, von dem anonymen Chronisten entweder 717 oder 719 erlebt, betreffend den Heiligen Gral der Arthur-Legende: "...der bescheidene hölzerne Becher, der Gottes Blut enthielt, der in Avalon ruhte in den Tagen König Arthurs, mit eingeschnitzten, heiligen Symbolen und leuchtend mit dem Schimmer göttlicher Gnade."

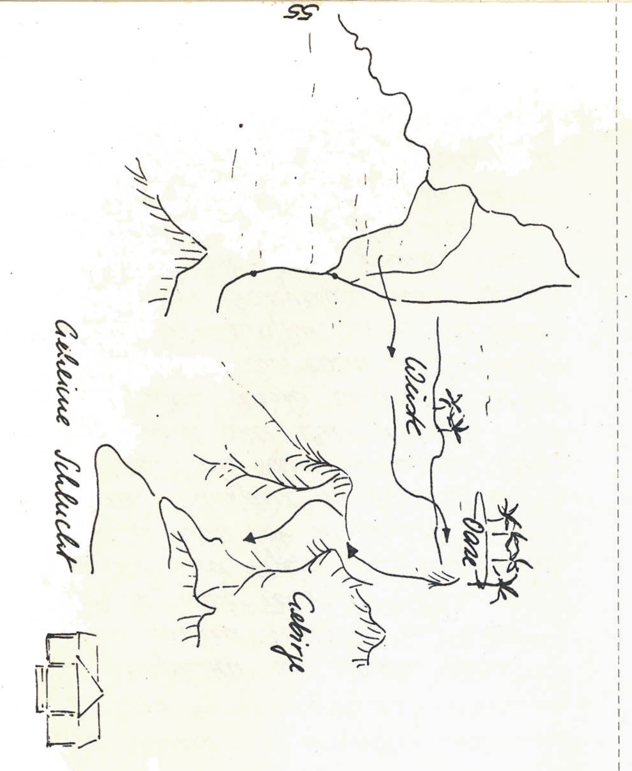
7. Mai 1915: Entnommen dem 'Celtic-Scholar', Frühjahrs-Ausgabe, betreffend eine Konferenz über Keltisch-Britische Literatur nach dem Einfall der Sachsen. Muß nach England, um Hawken zu treffen, sobald dieser verdammte Krieg vorbei ist. Der junge Brody kennt ihn nicht.

14

200 n.C. existierte. Nur wenn ich den Gral finde, werde ich über die Genauigkeit des Berichts etwas aussagen können.

Klinge ich verbittert? Vielleicht bin ich es, nach all den Jahren voller falscher Hoffnung, falscher Entdeckungen und Enttäuschungen. Die Suche nach dem Heiligen Gral ist die Suche nach dem göttlichen Funken in uns allen. Aber heute fühle ich mich zu sterblich und fürchte, ich habe mein ganzes Leben an einen Tagtraum verschwendet.

59



55

auch noch mit 'frostig' oder 'kristallin' oder 'leuchtend' übersetzt werden könnte. Auf jeden Fall beschreibt es eine Eigenschaft des Gegenstandes und sollte nicht mit dem Metall Silber verwechselt werden.

16

überschattet durch seinen sinnlosen Tod letztes Jahr in Rom. Ein alter Mann, auf der Straße zu Tode geprügelt, weil er gegenüber einem faschistischen Schläger eine nette Geste gemacht hat. Ich habe einen guten Freund, einen unersetzbaren Kollegen und damit auch meine Reiselust verloren.

Ironischerweise war just die Zeitung, die über seinen Tod berichtete, auch die, die mir die erste Nachricht von Junior seit über 10 Jahren brachte. Zumindest nehme ich an, daß der 'Dr. Indiana Jones', von dem im Zusammenhang mit der Ravenwood Expedition gesprochen wird, mein Sohn ist. Ich bin froh, daß er lebt und seinen Doktor gemacht hat – aber Indiana? Das war der Name unseres Hundes in Las Heras. Der Junge ver-

57



Auszug aus einem Tagebuch eines byzantischen Kaufmanns in Kiev, frühes 10. Jahrhundert. Übersetzt von G. Codirolli, gesehen am 29.09.20

"... Und obwohl das Königreich der Russen heidnisch ist, gibt es viele Christen unter ihnen, und Juden und Sarazenen ebenso. Und auf dem Markt gab es einen Mann, der mich als Christen erkannte und mir einen Kelch zum Kauf bot, von dem er sagte, es sei der heilige Kelch, der das Blut unseres Herrn Jesus Christus auffing. Aber ich war schon in Jerusalem und Antiochia, und viele Lügner und Scharlatane haben versucht, mir Knochen von Heiligen und Splitter vom Kreuz und Fetzen von Christi Kleidung zu verkaufen. Und der Kelch, den er hatte, war aus einfachem Metall, ohne Verzierung, und konnte sicher nicht der glorreiche Kelch unseres Herrn sein ..."

18

2. Juni 1923

Lady Eleanora Ferrers-Lansdowne
The Meadows
Chetfield, Berks.

Lieber Henry,

Ich wurde heute auf ungewöhnliche Art und Weise an dich erinnert. Ich nahm meinen Tee mit Sir A.D., einem Gentleman aber keinem Gelehrten, der in seiner Jugend ein Verehrer von Sir Richard Burton war, dem Abenteurer und Sprachforscher. Wie du weißt, verbrannte Lady Burton nach Sir Richards Tod viele der unersetzbaren Tagebücher von den Reisen in den Orient, weil sie angeblich lüstern und obszön waren. Beim Tee informierte mich Sir A., daß er in der Lage war, einige wenige von Sir Richards Schriften vor dem Feuer zu retten; und eine, die er genauer beschrieb, wird für dich von Interesse sein.

Es scheint, daß ein Sufi-Meister in einem mohammedanischen Land Sir Richard erzählte, er wüßte den Standort der "keramischen Schüssel", die die Ungläubigen als Gral bezeichnen; daß es eine Inschrift gab, die nicht in arabisch, "noch in der Schrift der Juden oder Griechen oder irgend eines anderen, ihm bekannten" gewesen sei. Unglücklicherweise war ein größerer Teil dieser Schrift

19

Echtheit des neuen Evangeliums angezweifelt

23.4.27

ALEXANDRIA (Reuters) – Experten, die das sogenannte "Evangelium des Joseph von Arimathea" untersucht haben, welches letzten Monat bei Ausgrabungen gefunden wurde, haben starke Zweifel an der Echtheit des Dokuments, wie Quellen aus dem Britischen Museum verlauten liessen.

Gefunden wurde das Dokument in den Ruinen von Kozra, einer frühen christlichen Kolonie südlich von Alexandria. Es handelt sich um eine bisher unbekannte Beschreibung des Leben Christi, das Joseph von Arimathea zugeschrieben wird, jenem "reichen Mann", der Jesus nach der Kreuzigung begraben haben soll.

Die Papyrus-Rolle, beschrieben in der koptischen Sprache des alten Ägypten, wurde von Kirchenleuten und Gelehrten gleichermaßen als "Fund des Jahrhunderts" gefeiert, als Ausgrabungsleiter Dr. Robert Hawes von der Iwy Universität es präsentierte. Aber andere Experten sind der Meinung, daß das Dokument nicht früher als im späten zweiten Jahrhundert nach Christi geschrieben wurde, wahrscheinlich sogar erst im siebten.

"Das Joseph-Papyrus liest sich einfach nicht wie ein Augenzeugen-Bericht," meinte eine Quelle, die ungenannt bleiben wollte. "Es enthält einfach zu viel mittelalterlichen Hintergrund. Die Sache mit dem Heiligen Gral paßt einfach nicht in diese frühchristliche Literatur."

Der sogenannte Heilige Gral, der Wein-Kelch, den Jesus angeblich beim letzten Abendmal benutzte und in dem Joseph das Blut Jesu bei dessen Tod am Kreuz aufgefangen haben soll, taucht mehrfach in dem Dokument auf. Joseph beschreibt ihn als einfache, flache Schale aus Bronze, die nach der Benutzung durch Jesu "süße Düfte verströmte und mit dem Licht des Himmels schimmerte".

Der Gral wurde zum Objekt von Verehrung und ritterlichen Abenteuern in den Geschichten um König Arthur und anderen Legenden des Mittelalters.

Ich muß bei nächster Gelegenheit mit Hawes sprechen!!

21

eine Oase zog" – aber welcher Fluß, welche Oase? "Oase" weist auf eine Wüste hin – aber welche Wüste?

Anscheinend gibt es doch eine sinnvolle Forschung, die ich in New Jersey betreiben kann. Ich muß jeden Atlas, ob antik oder modern, durchsuchen, bis ich eine Karte finde, die meiner ähnelt. Und betreffend Lady E. – wer hätte geglaubt, daß sie sich so gut an mich erinnert? Ich fühle mich wie ein kleiner Schuljunge!

54

ich als gescheitert betrachte. Die großen Fortschritte des Sommers wurden von drei Jahreszeiten falscher Spuren, Sackgassen und Beinahe-Treffern überschattet – in Italien, Deutschland, dem Balkan, der Türkei und dem Nahen Osten. Ich will nicht sagen, daß die Reise ohne Freuden war. Das Heilige Land war eine Erfahrung, ganz zu schweigen von dem Zusammentreffen mit Lady E.! – aber betrachtet man nur die Gral-Suche, gab es nach Bologna nur Fehlschläge und Frustrationen.

Aber ich kann mich ja noch auf Princeton freuen, neue Abenteuer als Lehrer und zukünftige Reisen nach Europa. Ich bin nun fünfundvierzig und Codirolli macht mir vor, was man auch im hohen Alter noch alles leisten kann. Die Suche nach

52

Gottes zu beschreiten und nicht in den Abgrund zu stürzen'".

Ich bin mir nicht ganz klar, was das zu bedeuten hat, aber ich bin mir sicher, daß dieses Wissen sich noch nützlich erweisen wird, will man den Gral finden.

Ebenso liegt vor mir die Übersetzung eines anderen Fundes von Codirolli, ein viel älterer Bericht eines byzantinischen Kaufmanns, der eine neue verwirrende Beschreibung des Grals gibt. Sein Herkunft (Rußland) und das Datum (mittleres 10. Jahrhundert) lassen auf eine Verbindung zu dem Fragment schließen, das ich in Cantance fand und das sich darauf bezieht, ~~[illegible]~~ daß die Wikinger den Gral aus Iona stahlen. Von Kiew aus, mit all dem Handel und den Überfällen, die damals so

50

Las Meses, Colorado
14. November 1905

Die Saat, die ich auf meiner Europa Reise gesät habe, scheint erste Früchte zu tragen. Heute erhielt ich einen Brief von Marcus Brody, einem jungen Gelehrten, den ich in Oxford traf. Er schrieb mir, daß die Abtei von Cantance an der bretonischen Küste in Besitz von alten irischen Dokumenten sei, die den Gral als existierendes Objekt beschreiben und nicht als Legende. Ich kann die nächste Reise nach Europa kaum erwarten.

Endlich fühle ich, daß die Suche richtig begonnen hat. Wenn ich an die klare Besessenheit der Ritter König Arthurs denke, die ihre Suche nach dem Gral nur unterbrachen, um dann und wann einen Drachen zu töten oder ein Schloß voller Jungfrauen zu retten. Wurde mir

23

nicht zu lesen, wo dieser Kelch die Schale gesehen hätte; nur daß er "ostwärts der Stadt" gezogen sei. Einmal bezog er sich noch auf "drei Prüfungen". Der Rest war verbrannt.

Ich denke oft an dich und freue mich auf den Tag, an dem deine Suche dich wieder nach England führt.

Deine

Eleanora Ferres-Laudodaine

WOLFGANG S. STAUBIG, PH.D
HEIDELBERG • DEUTSCHLAND

14. September, 1932

Mein lieber Dr. Jones,

Ich würde mich für die lange Zeit der Stille entschuldigen, wäre ich nicht sicher, daß meine Neuigkeiten jede Entschuldigung überflüssig machen. Während ich letzten Monat auf Urlaub in Dubrovnik war, fand ich in einem antiquarischen Buchgeschäft ein offensichtlich echtes Exemplar von "Das Buch der Sprüche Merlins". Wie Sie wissen, wurde die letzte bekannte Kopie dieser verbotenen Sammlung keltischer Magie im Jahre 1384 von der Inquisition verbrannt, und so könnte meine Kopie einzigartig sein.

Es wäre mir eine Ehre, Ihnen bei einem Besuch Einblick in das Manuskript zu geben, aber ich dachte, Sie wären begierig zu erfahren, daß sich das Buch auch mit einem Objekt beschäftigt, welches Sie besonders interessiert. Es wird beschrieben als ein Kelch aus Zinn mit einem sehr breiten Fuß. Um den Kelch herum sind in aramäisch die Worte "av bar ruach ha-kodesch" -- Vater, Sohn und Heiliger Geist -- eingraviert. Eine passende Formel für einen Zauberer, weil dieser christliche Ausspruch als Quelle der Zauberformel "Abrakadabra" gilt.

Im Text beschreibt "Merlin" einen Spruch, um eine Vision dieses Kelchs entstehen zu lassen. Dummerweise ist dieser Spruch in alten Runen aufgeschrieben worden; und die Mönche, die die Schrift kopierten, waren mit diesen Symbolen nicht vertraut, so daß sie in meiner Ausgabe des Buches überhaupt keinen Sinn mehr ergeben. Professor O'Lochlain aus Dublin möchte sich an der Rekonstruktion dieser Runen versuchen, und auch ein junger französischer Gelehrter namens Belloc hat Interesse angemeldet. (Kennen Sie ihn eigentlich? Sein Wissen ist beachtlich, aber ich finde seine Zusammenarbeit mit gewissen politischen Elementen in meinem Land schlicht geschmacklos.)

Auf jeden Fall hoffe ich, daß diese Nachricht schon bald einen Besuch von Ihnen zur Folge hat. Es ist viel zu lang her, Dr. Jones, daß Sie und ich uns zugeprostet haben.

dem Gral umfaßt ein ganzes Leben!

Princeton, New Jersey
19. Juni 1923

Wie Sherlock Holmes sagen würde: Ich arbeite wieder am Fall. Seit ich Anfang der Woche Lady E.'s Brief erhalten habe, versuche ich, eine Karte zu zeichnen, die auf all den Berichten basiert, die ich über das Gral-Versteck habe.

Wie unvollkommen alles ist! Dieser Burton-Schnipsel, von dem Lady E. erzählte, spricht von einer Reise "ostwärts der Stadt" — aber welche Stadt? Die Legende von Klasenheim nennt eine "Schlucht inmitten eines Gebirges" — aber welches Gebirge. Und al-Musafir's Informant plazierte es "nahe der Quelle eines Flusses, den er erreichte, nachdem er südwärts von

typisch waren, könnte er problemlos nach Süden gewandert sein, wo ihn dann die Ritter des ersten Kreuzzugs fanden.

Bingen war ein Fehlschlag. Es gab in all den Schriften der Äbtin Hildegard keinen einzigen Hinweis auf die Noten im St. Gallen-Codex; und die Verwüstungen des Krieges im Rheinland zu sehen, war sehr bedrückend. Aber trotzdem war es eine gute Reise! Wenn es so weitergeht, finde ich den Gral noch bevor ich nach Amerika zurückreise.

An Bord des Dampfers Atlanta
Nord Atlantik
21. Juni 1921

Die Atlanta fährt westwärts über eine wunderbare ruhige See und bringt mich heim von einer Reise, die

klar, daß diese niemals das Problem hatten, eine Frau und einen Sohn zu ernähren.

Um fair zu bleiben, habe ich wohl weniger mit Drachen zu kämpfen — höchstens mal mit einer Schlange. Gerade jetzt schmollt Junior in seinem Zimmer bei zweiwöchigem Stubenarrest, weil er eine ziemlich große Schlange heimbrachte, die sich irgendwie in ~~meiner~~ meine Schreibtischschublade "verirrte". Er ist ein ziemlich unruhiges Kind. Wenn er keine Ratten im Keller jagt oder mit den Indianer-Kindern aus dem Reservat spielt, bringt er sich meistens in Schwierigkeiten. Trotzdem ist er aufgeweckt — er kann schon bis zwanzig auf Lateinisch und Griechisch zählen (und überzeugend auf Navajo fluchen) — und ich bin sicher, daß aus ihm mal ein Gelehrter wird.

byzantinischem Griechisch, der einen Franziskaner-Mönch in der Stunde des Todes im Jahre 1267 betreute. Wie es scheint (pures Archäologen-Glück!) war das derselbe Franziskaner, der das Kruzifix malte, das ich vor so vielen Jahren in Klasenheim sah; der Franziskaner, der angeblich den Kreuzritter traf, welcher behauptete, er und seine Brüder hätten den Gral gefunden!

Der Arzt schreibt, daß der Franziskaner schweren Herzens und voller Angst vor ewiger Verbannung in die Hölle war, weil er "über Jahre hinweg das Versteck des Grals kannte und ihn doch nicht den Christen zurückbrachte aus Angst, er sei es nicht wert, 'den Atem Gottes zu spüren und doch zu leben, auf dem Wort Gottes zu gehen, und gerettet zu werden, und den Weg

Auberge d'Emme
Cantanez, Frankreich
8. Juli 1906

Brody hat Recht. Die Abtei ist eine wahre Schatzkammer. Es war eine Menge Arbeit, das spezielle ~~[illegible]~~ Manuskript zu finden, aber die Ergebnisse entschädigten voll und ganz! Den Gral gibt es tatsächlich und diesen Nachmittag sah ich den endgültigen Beweis: einen Teil eines Gedichts, geschrieben von einem Überlebenden des Wikinger-Angriffs auf das Kloster von Iona. Diese Gemeinde besaß den Gral drei Jahrhunderte lang nach dem Tod von König Arthur und der Zerstörung Camelots.

Aber wo ist er dann gelandet? Haben ihn die Wikinger nach Norwegen geschleppt? Haben Sie ihn verloren oder gar vernichtet? Ihre Kriege zogen sie ostwärts bis nach Rußland und

25

Gasthof Frohsinn
Klasenheim, Österreich-Ungarn
16. Juni 1906

Ein Mönch in Cantanez erzählte mir, daß im hiesigen Schloß einige Gegenstände wären, die fester Teil der Gralslegende sind; deswegen unser Abstecher hierher.

In der Kapelle hängt ein Gemälde eines Franziskaner Mönches mit einer interessanten Geschichte. Im Dorf erzählt man sich, daß der Mönch eine Beschreibung des Grals direkt von einem Ritter des ersten Kreuzzugs erhielt. Der Ritter behauptete, er und seine beiden Brüder hätten das heilige Relikt irgendwo in „einer Schlucht tief in einer Bergkette verborgen" gefunden.

Der gelehrte, logische Mann in mir besteht darauf, daß diese Erzählung totaler Blödsinn ist: der Franziskaner Orden wurde mehr als ein Jahrhundert

27

Bologna, Italien
29. September 1920

Codirolli erstaunt mich immer wieder. Er ist schon über siebzig, aber seine Energie gleicht der eines Zwanzigjährigen. Gerade jetzt streunt er wieder durch die Gegend, während ich die Früchte seiner Arbeit während der Kriegsjahre begutachte. Feindliche Grenzen waren für ihn kein Hindernis, so daß er einfach nach Konstantinopel (oder, wie es heute heißt, Istanbul!) und Rußland (oder, wie es heute heißt, die Sowjet Union!) und brachte einige höchst faszinierende Stücke mit.

Vor mir liegt ein Pergament, das dieser Wunderknabe aus den Ruinen von Kaffa in der Krim gerettet hat. Es ist ein ~~[illegible]~~ Testament, geschrieben von einem jüdischen Arzt in gutem

48

Codirollis Pergament aus Konstantinopel. (Ich freue mich schon darauf, den alten Gauner in Bologna wiederzusehen, aber vorher muß ich noch einen Abstecher an den Rhein bei Bingen machen).

Ebenso seltsam ist eine Ansammlung von Zeichnungen, die auf der gegenüberliegenden Seite erscheinen: zwölf mittelalterliche Bilder, in drei Gruppen zu je vier Stück, ausgeführt in einem Stil, der eher für das fünfzehnte, denn das zwölfte Jahrhundert typisch wären. Bei genauer Betrachtung war das Papier, auf dem diese Zeichnungen waren, von ganz anderer Struktur, als der Rest des Buches, so als ob der Band einmal neu gebunden und dieses Blatt nachträglich eingefügt wurde. Ich habe diese Zeichnungen kopiert, obwohl mir ihre Bedeutung weiterhin verborgen bleibt.

46

Sankt-Gallen, Schweiz
4. September 1920

Genau wie Bruder Matthias es versprach! Die Bibliothek dieser alten Abtei besitzt das Original einer Schriftensammlung von Äbtin Hildegard von Bingen, in der sie von einer Vision des Kelches Christi berichtet.

Das Ganze hat sich 1163 ereignet. Es existiert ein weiteres <u>Buch der Visionen der St. Hildegard</u>, zusammengestellt von drei Schwestern dieses Ordens; aber die letzte Offenbarung in diesem Band ist mit 1155 datiert. Die Äbtin hat bis 1179 gelebt, und der St. Gallen Orden-Codex gibt ganz klar Visionen aus den letzten 24 Jahren ihres mystischen Lebens wieder. Ich durchsuchte alles gründlich, fand aber keine weiteren Hinweise auf den Gral.

Ich habe Hildegards Beschreibung

44

Las Mesas, Colorado
22. Februar 1912

Können es wirklich sechs Jahre sein, seit ich das letzte Mal etwas in dieses Tagebuch schrieb? Konnten akademische Zwänge, Geldmangel und die Verantwortungen eines Vaters mich wirklich so lange aufhalten? Das Schlimmste war allerdings Marys tragischer Tod, ein Schlag, von dem sich weder Junior noch ich je erholt haben. Ich glaube, ich schaffe es nicht, alleine meinen Sohn zu erziehen – Junior wird von Monat zu Monat nur noch wilder und undisziplinierter. – aber mein Herz wird es nicht zulassen, daß eine andere Frau Marys Platz einnimmt.

All diese Zwänge ließen mich diese Jahre in konventionellen Bahnen arbeiten und lehren, aber ich habe auf keinen Fall die heilige Mission

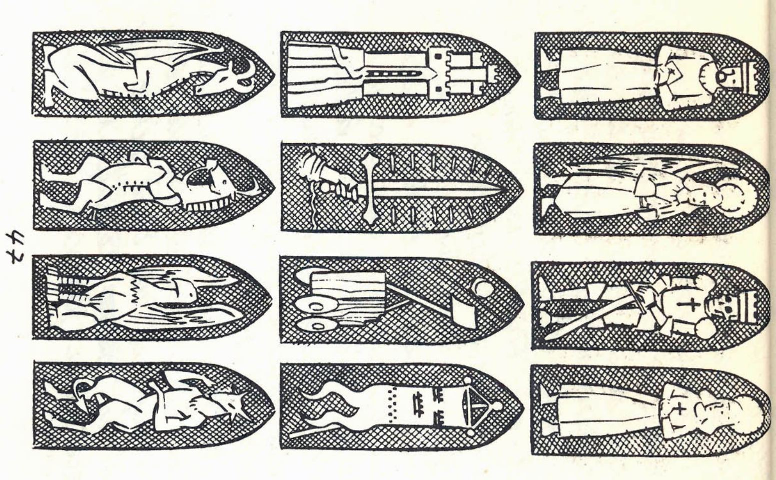
29

südwärts gar bis nach Afrika!
Ich wage nicht daran zu denken, daß sie ihn dabei irgendwo verloren haben.
Mary kam gerade mit Junior in unser Zimmer zurück, der inzwischen unseren Gastgeber, M. Roland de Haie, überzeugt hat, daß Amerikaner wild und unzähmbar sind – zumindest solange sie mit einer Schleuder herumlaufen. Wir müssen morgen wohl eine andere Schlafgelegenheit finden. Glücklicherweise hat Mme. de Haies Katze bisher alles überlebt, und wir müssen auch nichts für die angeblich "unersetzbare Vase aus dem 13. Jahrhundert" bezahlen, die ihren Scherben nach zu urteilen sehr viel jüngeren Datums war und höchstens ideellen Wert hatte.

26

nach dem ersten Kreuzzug gegründet, und die Technik des Gemäldes beweist, daß es nicht früher als Mitte des 13. Jahrhunderts angefertigt werden konnte, was bedeutet, daß der Ritter mehr als 150 Jahre alt gewesen sein muß. Aber der Träumer, der spirituelle Mann in mir hört diese Geschichte als Bestätigung seiner Vermutungen – daß der Gral tatsächlich ewiges Leben verleiht!
Nun weiche ich mich gerade in einer uralten, gußeisernen Badewanne im Gasthaus des Ortes ein. Was für ein anstrengender Marsch mit einem Eselskarren, rauf in die Berge zum Schloß und wieder zurück. Ich denke an meinen Sohn, der den Schlaf der Unschuldigen schläft und betet, daß er niemals eine solche anstrengende Reise unternehmen muß.

28



47

des Grals an anderer Stelle in diesem Buch notiert, aber zwei andere Stellen der Schrift scheinen interessant zu sein: Am unteren Rand der Seite, auf der von der Vision berichtet wird, erscheint eine Zeile von Noten mit der Bemerkung PER HOS SONOS SEPULCRUM APERIES – "mit diesen Tönen sollst du das Grab öffnen". Die Äbtin war an Musik interessiert; aber dies ist die einzige Stelle im ganzen Codex, der mit Musik zu tun hat.
"Sepulcrum" bezieht sich wahrscheinlich auf die Heilige Grabstätte in Jerusalem. Ich habe die Musik in seiner ursprünglichen Notation, "Neumen" genannt, kopiert und der hilfsbereite Vorsteher der hiesigen Kapelle hat sie für mich in moderne Noten übersetzt. Aber ihre Bedeutung bleibt doch ein Rätsel, genau wie der koptische Code in

45

aufgeben. Ich bin anscheinend nicht der einzige "Gelehrte", der an dieser "Geschichte" interessiert ist. Da gibt es noch andere "Dummköpfe", die mein Verlangen teilen und wiederum andere, die, obwohl höchst skeptisch, meine ungewöhnlichen Interessen fördern und mich über neue Entdeckungen informieren, die den Gral betreffen. Vielleicht ist da mehr Romantik in ihren Seelen, als sie sich selber und ihren Arbeitgebern zugestehen. Neben dem jungen Brody in Oxford gibt es Stanbirj in Deutschland, den ehrwürdigen byzantinischen Gelehrten Collirolli in Bologna und sogar einen Araber in Bagdad, der so nett war, wichtige Informationen an diesen "Ungläubigen" zu übermitteln. Ich muß es irgendwie einrichten, ~~daß~~ sie alle auf

30

geschrieben habe.
Zu meiner Beschämung wachte ich mit schweren Kopfschmerzen in einem Strohhaufen im örtlichen Gefängnis auf. Ich gebe gern zu, daß ich letzte Nacht ein bißchen zu viel getrunken habe, aber nur der Schwur von einem Dutzend Zeugen hat mich überzeugt, daß ich den Abend damit beendet habe, im "Purple Dragon" auf der Theke stehend ein Medley alter Yale-College-Songs zu schmettern. Es machte es nicht gerade einfacher, daß Brody den ganzen Vormittag brauchte, um mich aus dem Gefängnis auszulösen. Wie ein Mann, der wie ein Bluthund ein seltenes Schriftstück aufspürt, sich in einem Dorf mit zwanzig Häusern verlaufen kann, weiß wohl nur der Schöpfer.

43

meiner nächsten Reise zu treffen.
Heute erhielt ich ein Telegramm von Codirolli, das den Grundstein für diesen längst überfälligen Eintrag legte. Ich bin so neugierig, dieses Tagebuch des Paolo von Genoa zu sehen. Codirolli wird an der Jungfernfahrt des neuen Luxus-Schiffs Titanic teilnehmen, über das diesen Winter so viel geredet wurde.
Ich bin regelrecht neidisch.

31

13. Jahrhundert zu stammen. Das Bild zeigt eine Art Glasfenster, aber was ~~ich~~ ich nicht kapiere, ist die Bedeutung der römischen Zahlen.
Vielleicht ergeben sie zusammen mit dem Text auf der Rückseite Sinn. Dieser ist im koptischen Alphabet der frühen ägyptischen christlichen Kirche, aber es ergibt auf Koptisch keinen Sinn und scheint eine Art Code zu sein. Codirolli brachte das Papier wegen einer Zeichnung am Kopf des verschlüsselten Texts mit mir in Verbindung. Obwohl nur grob angedeutet, ist es ein Trinkgefäß, auf dem in gutem Aramäisch — die Sprache Judeas zu der Zeit Christis — geschrieben steht "Vater, Sohn, Heiliger Geist".
Ich habe nur wenig Hoffnung, das Glasfenster irgendwo intakt zu finden.

33

zu wild, um jemals ein richtiger Gelehrter zu werden — aber vielleicht ist es auch nur die Jugend.

Philadelphia
19. August 1916
Es war ein schlimmes Jahr in jeder Hinsicht. Zuerst der europäische Krieg, der wieder einmal meine geplante Reise verschoben hat. Dann kam die Entfremdung von meinem Sohn, die mir solches Leid zugefügt hat, daß ich selbst in diesem Tagebuch nicht davon reden möchte. Und jetzt, hier in der Konferenz, ist das Maß voll.
Gott, gib mir die Stärke, die Suche weiterzuführen. Manchmal verläßt mich schon der Wille. Diese Woche reichte ich zwei brillante Papiere über wichtige Themen der mittelalterlichen Literatur

35

ragende Universität zu holen, trotz aller Gerüchte über meine "verrückte" Besessenheit. Es tut nicht weh, 'Four Corners' zu verlassen. Ich habe die Einsamkeit der Wüste gemocht, aber es ist zu weit von allen anderen Gelehrten entfernt und außerdem gibt es zu viele Erinnerungen an Mary.
Und natürlich Junior. Er liebt Colorado, aber trotzdem entschied er, daß dieses Land nicht groß genug für uns beide sei; und seine systematischen Untersuchungen der Anasazi-Ruinen kurz bevor er mich verließ, gaben mir Hoffnung, daß ich doch einen Gelehrten herangezogen habe.
Ich habe keine Ahnung, wo mein Sohn steckt. Ich bete, daß er lebt, gesund ist und nicht im Gefängnis

38

mein Junior! Ich fühlte mich auf einmal sehr alt!)

Oxford, England
14. Juli 1920
Ich bin in meinem Element. Ich habe die letzten 10 Tage damit verbracht, Arthurianische Sammlungen im Britischen Museum und der Bodelianischen Bibliothek in London durchzukämmen. Marcus Brody ist der antiquarischste aller Antiquarier und war mir eine große Hilfe. Er stellte mich einigen jungen Gelehrten vor, die meine Arbeit unterstützen. Einer ist ein junger deutscher Jesuit, Bruder Matthias, der trotz des britischen Mißtrauens gegen die "Hunnen" in Universitäts-Kreisen sehr geschätzt wird. Matthias ist Student von Leben und Werk der Äbtin Hildegard von Bingen, der bekannten

40

die Legende, daß der Poet Taliesin, den die Chroniken als Schüler und Begleiter Merlins nennen, nach dem Tode König Arthurs in dieses Tal kam. Die Bewohner waren sehr hilfsbereit, nachdem ich mich als Freund erwies, indem ich einige Verse Taliesins zitierte (und einige Dorfbewohner unter den Tisch trank).
Taliesin konnte angeblich seine Form beliebig ändern und eine der Legenden sagt, daß er oft als Adler die Wege der letzten Tafelrunden-Ritter verfolgt habe. Es wird erzählt, daß er auf Sir Parzifal (und nicht Sir Galahad, wie in späteren Beschreibungen) in seiner Einsiedelei geblickt habe, nachdem dieser die Grals-Suche beendet hatte; und über den Gral selbst sang der Barde einen Vers, den ich an anderer Stelle in diesem Buch wider-

42

Las Mesas
22. Mai 1912

Codirolli ist ein echter Wundertüte. Nicht nur, daß er die Katastrophe der "unsinkbaren" Titanic und den Verlust des Paolo Manuskripts überlebt hat; er besuchte mich in dieser verlorenen Wüste und präsentierte mir ein Dokument, das er in Konstantinopel fand und das vielleicht noch mehr Bedeutung für meine Suche hat! Codirolli gibt an der Westküste Vorlesungen und hat mir bis zur Rückkehr nach Europa das Pergament dagelassen, damit ich es in Ruhe kopieren kann.

Das Pergament wurde mit anderen Dokumenten in einer Blechkiste gefunden, die in einer Mauer der großen Basilika von St. Sophia versteckt war, und scheint aus dem mittleren

32

Wahrscheinlich ist es seit langem zerstört. Aber der Text könnte einen Hinweis enthalten – vielleicht sogar den Standort des Grals.

Codirolli ist ein eleganter Edelmann, der trotzdem ein ganz schön abenteuerliches Leben geführt hat, wenn man seinen Geschichten mehr Glauben schenkt, als denen eines Münchhausen. Ich gebe zu, meine Augen wurden beinahe so groß wie Juniors, als Codirolli seine Geschichten erzählte. Dummerweise scheint mein Sohn zu fasziniert von diesen Geschichten und Abenteuern zu sein. Sicherlich war es Codirollis Erzählung von seinen Eskapaden im Harem des Sultans und seine abenteuerliche Flucht, die Junior dazu verleitet hat, dieses spanische Kreuz zu stehlen. Ich fürchte, er ist

34

ein; trotzdem hieß es überall 'Hier kommt Sir Galahad', und 'Hab gehört, Sie waren am Nordpol, den historischen Weihnachtsmann suchen', und 'Nehmen Sie Platz, Jones, wir haben Ihnen etwas klein vom Abendmahl aufbewahrt'.

Das Letzte kam von Carruthers, der sich immer noch für [struck out] diese kleine Komödie in San Francisco rächen will, wo er stolz von seiner Entdeckung einer 'echten Begräbnis-Urne der Inkas aus dem 15. Jahrhundert' berichtete. Sicherlich habe ich ihn in Verlegenheit gebracht, als ich ihm die kleine Inschrift unter dem Deckel zeigte: 'Made in Japan'.

Und gestern hat er's mir zurückgegeben. Auf den Mond mit ihm! Ich sollte ja unempfindlich gegen solche 'Scherze' sein, aber ich mußte mich schon sehr zurückhalten, ihm

36

nicht eins auf sein scheußliches Grinsen zu geben. Henry Jones, die weiße Hoffnung von Las Mesas. Vielleicht bin ich doch nicht würdig, den Gral zu finden.

An Bord des Dampfers George S. Pilkington
Nord Atlantik
29. Juni 1920

Endlich kann ich mich wieder meinen Forschungen widmen! Waren es wirklich vierzehn Jahre, seit ich die alte Welt das letzte Mal sah? Der Große Krieg ist vorbei, Europa wieder erreichbar und ich habe ein ganzes Jahr, um in Ruinen und Büchereien zu stöbern, bis ich wieder an die Lehrarbeit muß… in Princeton! Meine "normalen" Forschungen haben genug Aufsehen erregt, um mich an diese hervor-

37

gelandet ist. Es bricht mir immer noch das Herz, daß er die Möglichkeit eines Studiums ausgeschlagen hat, um ein Leben zu führen, das Ausschweifung und Ruin gewidmet ist. Wo er auch stecken mag, ich wette, er galoppiert über weites Land auf dem Rücken eines wilden Pferdes, rast in einem Automobil herum, oder bringt ein junges Mädchen in [struck out] Schwierigkeiten. (Just diesen Abend sprach ich auf dem Promenaden-Deck mit einer jungen Dame, die ich beim Abendessen traf. Mir wurde schon ganz romantisch zumute, bis ich merkte, daß diese Frau, die so frei über Emanzipation, illegale Kneipen und die skandalösen Theorien Siegmund Freuds sprach, nicht älter war, als

39

Komponistin, Dichterin und Visionärin des 12. Jahrhunderts. Er berichtete mir über seltene Schriften der Äbtin, die auch Visionen des Grals enthalten.

Unglücklicherweise starb Professor Hawes letzten Winter an der Grippe-Epidemie, aber ich durfte das Abergavenney-Manuskript einsehen. Hawes war nicht an der Gral-Geschichte interessiert und schenkte der Vision des Einsiedlers wenig Beachtung. Morgen geht es nach Wales für weitere Nachforschungen.

"The Purple Dragon"
Mochdref, Wales
27. Juli 1920

Eureka! Gerade als ich begann, am Erfolg unserer Wales-Reise zu zweifeln, stolperten wir in dieses Dorf. Die Dorfbewohner erzählten

41

Wertvolles Dokument – bitte sorgfältig aufbewahren!

LIZENZ-URKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der **„Bestseller Games“** *und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm*

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ist ein **kommerzielles Lizenzprodukt** der Firma **Lucas Arts Entertainment Company**, lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Unterschied zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1 **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und der Firma **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung (Software). Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die Firma **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

2 **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

3 **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 2,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 **Registrierung:** Der Eingang des **ausgefüllten Registrierungsscheins** ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein:

Registrierschein abgesandt am ☐☐.☐☐.19☐☐ ____________________ *Unterschrift*

Registrierungsschein

BG 1

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

INDIANA JONES
UND DER LETZTE KREUZZUG

Der Spieleklassiker nach dem gleichnamigen Kinohit

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Von der Kinoleinwand auf den Computermonitor

Schlüpfen Sie in die Lederjacke, setzen Sie den Hut auf, schwingen Sie die Peitsche und **treten Sie in die Fußstapfen von Harrison Ford!** In der Rolle des Archäologen und Abenteurers Indiana Jones sind Sie auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Wer aus ihm trinkt, erlangt Unsterblichkeit, so will es die Legende. Ihre Suche wird bald zum Wettlauf mit den Nazis, die ebenfalls hinter dem guten Stück her und in der Wahl ihrer Mittel nicht gerade zimperlich sind. Gegen solche Konkurrenz muß auch ein Indiana Jones alles einsetzen, was er zu bieten hat: umfassendes Wissen, überlegene Geistesgegenwart und selbstverständlich auch treffsichere Hiebe mit und ohne Peitsche. Ihre erste Aufgabe lautet: Befreien Sie Ihren Vater aus einem Nazi-Schlupfwinkel in Österreich...

Natürlich retten Sie nicht nur Ihren alten Herrn aus den Klauen der Schurken, sondern auch den Gral vor den Nazis und die Welt vor dem Bösen. Vorausgesetzt, Sie bestehen alle Herausforderungen und sind stärker, gewitzter oder einfach nur schneller als Ihre Widersacher.



Diese **lizensierte Vollversion** des Adventure-Hits von LucasArts™ umfaßt den Inhalt des **kompletten Originalpakets**, einschließlich einer **ausführlichen Spielbeschreibung** und des **gedruckten Gral-Tagebuchs.**



INDIANA JONES u. DER LETZTE KREUZZUG ist **direkt von der CD-ROM spielbar** und benötigt **keinen Platz auf Ihrer Festplatte**.



Sie steuern Indy wahlweise mit **Tastatur, Maus** oder **Joystick**; dabei brauchen Sie **nichts einzutippen**, sondern nur Aktionen und Objekte am Bildschirm auszuwählen.



Trotz **hervorragender Grafik, animierter Filmsequenzen und Soundunterstützung** stellt INDIANA JONES bescheidene Anspüche an Ihren PC: ein 386SX mit 2 MB RAM und einer VGA-Grafikkarte genügt, Maus und Soundkarte sind empfehlenswert.



Die Fachpresse war begeistert vom Spielkonzept und der Umsetzung der filmischen Vorlage: *„Das Adventure bietet, was den Film auszeichnet: Abenteuer, Witz und Spannung."* **(Power Play)** Bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil – zu einem **Bruchteil des ursprünglichen Preises!**

Außerdem auf der CD-ROM



Demo-Versionen kommerzieller Spielehits:
Elder Scrolls • Dark Legions
Delta V • Day of the Tentacle
Dungeon Hack • Erben der Erde
Lollypop • Ravenloft
Sam & Max – Hit the Road
Might and Magic 3 & 4
X-Wing • Rebel Assault

+ Ein elektronischer Katalog mit sämtlichen Produkten der Firma PEARL.



...direkt von **CD-ROM** spielbar!

INDIANA JONES

Im Heft enthalten:
Eine Komplettlösung der Firma **CPS Heidak**, in der Spielszene bestens bekannt für **kompetente Hilfe in ausweglosen Situationen.**

